

Democracias Futuras

Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Democrática

MEDIALAB PRADO

ParticipaLab

CONTRIBUIDORAS_
Susana Noguero - C6 / Raquel Congosto - C10 / Maé Durant - C10 / Arantxa Mendiharat - C7, C12 / Saya Sauliere - C5, A1 / Alberto Abellán - C5, A1 / Rebeca Diez - C5, A1 / Pablo Aragón - C3, C5, C8, C12 / Alejandra de Diego - C11 / Sara Calvo - C11, A2 / Pedro Álvarez - C1, C2, C8, C12 / Bernardo Gutiérrez - C9, C10 / Yago Bermejo - C0, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C11, C12.



ISBN: 978-84-09-10824-4
Depósito legal: M-14845-2019

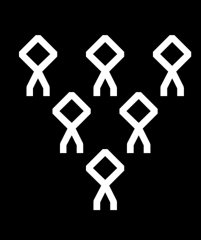
Correción: Sebastián Velásquez
Infografías: Daniel Sánchez, Borja Acosta, Alberto Expósito y Jaime Fernández
Fotografías: Varios autores
Ilustraciones: Enrique Flores y Pablo Stanley
Portada: Elisa Escudero y Borja Acosta
Maquetación y diseño: Elisa Cuesta e Irene Almazán
Edición y coordinación: Yago Bermejo

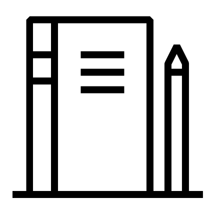
Medialab Prado; Madrid Destino, Cultura, Turismo y Negocio, S.A. CIF: A-84073105
C/ Conde Duque, 9 – 2º planta, 28015-Madrid.











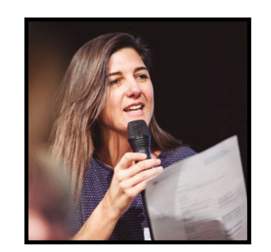
Índice de contenidos



Contribuidoras



REBECA DÍEZ ESCUDERO es investigadora digital y cofundadora de Komons.org. Experta en inteligencia colectiva, análisis de medios, marcos narrativos y mediación tecnológica. En la actualidad coordina proyectos de investigación y acción colectiva para el cambio social.



ARANTXA MENDIHARAT es mediadora cultural. Forma parte de colectivos que investigan nuevos modelos de democracia basados en el sorteo y la deliberación (democraciaporsorteo.org y la red internacional Democracy R&D democracyrd.org). En ParticipaLab, ha colaborado en el diseño del Observatorio de la Ciudad.



PABLO ARAGÓN es investigador de la Universitat Pompeu Fabra y del centro tecnológico Eurecat. Su trabajo se centra en caracterizar fenómenos sociales y políticos a través del análisis de datos de internet. Pablo es también miembro del proyecto Decidim y cofundador del Laboratori d'Innovació Democràtica de Barcelona y de la red de investigación DatAnalysis15M.



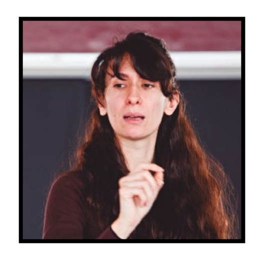
SAYA SAULIERE es cofundadora y coordinadora de proyectos digitales en Komons.org. Mezcla tecnología y metodologías participativas para catalizar procesos de activismo digital, comunicación para el cambio y participación en plataformas de democracia digital.



MAÉ DURANT VIDAL es arquitecta, diseñadora e investigadora independiente. Es cofundadora de Pezestudio.org, célula creativa de arquitectas ecofeministas. Explora y ensaya las posibilidades de la arquitectura, el diseño y el urbanismo como herramientas de cambio social desde una perspectiva sostenible e inclusiva. Ha codirigido el piloto de Ciudad.Decide.



RAQUEL CONGOSTO MARTÍNEZ es arquitecta, urbanista y productora cultural. Su trabajo se centra en la producción de nuevos imaginarios para la ciudad a través de la participación. En Medialab ha trabajado en el proyecto La Coctellera, dirigiendo la mesa de Territorios, y ha codirigido el proyecto piloto Ciudad Decide.



SUSANA NOGUERO es cofundadora de Platoniq y de la plataforma de crowdfunding cívico Goteo.org. Se dedica desde el 2006 a la innovación social digital, desarrollando metodologías de codiseño y plataformas digitales de gobernanza colaborativa.



ALBERTO ABELLÁN es mediador digital entre la tecnología y las necesidades sociales. Investiga para dar soluciones e impulsar la democracia. Es cofundador de Komons.org.

EQUIPO DE PARTICIPALAB

Alejandra de Diego:
Coordinadora
Pedro Álvarez:
Coordinador técnico
Sara Calvo:
Coordinadora
Bernardo Gutiérrez:
Coordinador de comunicación
Yago Bermejo:
Responsable de proyecto



SARA CALVO TARANCÓN es periodista. Colabora con varios medios escritos y dirige El reino de Frida, un programa de radio en la emisora municipal de Madrid. Investiga, escribe y aprende sobre participación, tecnopolítica, feminismo y cultural popular. Fue coordinadora de ParticipaLab en 2018 y 2019.



PEDRO ÁLVAREZ fue el coordinador técnico de ParticipaLab hasta 2019. Trabaja investigando y poniendo en marcha nuevas experiencias para expandir la democracia, siempre girando alrededor del tótem de la conectividad, aprendiendo cada día y conociendo nuevos horizontes en la relación entre tecnología y sociedad. La apuesta por los comunes digitales y el movimiento del *software* libre han sido un hilo conductor en este viaje.



ALEJANDRA DE DIEGO BACIERO es consultora-investigadora en participación, metodóloga y facilitadora. Está especializada en la combinación de herramientas para la mejora de los procesos de comunicación y de gestión de la información. También trabaja en la implementación de procesos de deliberación y toma de decisiones desde una perspectiva tecnopolítica y soberana. Ha sido coordinadora de ParticipaLab hasta 2018.



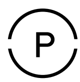
BERNARDO GUTIÉRREZ es periodista, escritor e investigador hispano-brasileño. Es el autor de la mayor investigación tecnopolítica sobre América Latina (OXFAM) y libros como Calle Amazonas, #24H y Pasado Mañana. Ha sido responsable de comunicación de los laboratorios de innovación ciudadana de Medialab Prado desde 2016 hasta 2019.



YAGO BERMEJO ABATI ha sido el responsable del proyecto ParticipaLab desde 2016 hasta 2019. Su trabajo se centra en el diseño participativo, la innovación deliberativa y las nuevas tecnologías de democracia digital. Es el editor, coordinador y contribuidor principal de esta publicación.



0. ParticipaLab, el laboratorio de inteligencia colectiva para la participación democrática.



Ninguna democracia se salva. La insatisfacción con los sistemas electorales parlamentarios es creciente e insoportable. La ciudadanía demanda alternativas al actual sistema de gobernanza. Es evidente que las alternativas no están en el pasado, en la vuelta a las autocracias, dictaduras o monarquías absolutas. Las alternativas deben ir hacia la profundización de la democracia, lo cual, en definitiva, consiste en mejorar la correlación entre la voluntad popular y las acciones de gobierno para el desarrollo del bien común. Para ello existe una alianza de gobiernos abiertos que pugnan por la transparencia y la participación como principales ejes de reforma democrática. La Alianza para el Gobierno Abierto[1] del mundo es creciente. Ciudades, regiones, naciones e incluso organismos supranacionales comienzan a explorar nuevos formatos de participación directa de la ciudadanía.

La ciudad de Madrid inició este camino en 2015 con múltiples iniciativas para activar la participación, entre ellas la de potenciar la infraestructura existente de laboratorios ciudadanos.

_el laboratorio ciudadano es un lugar para el diagnóstico, la prueba, el error, la reformulación y el prototipado.

Medialab Prado[2], un laboratorio de referencia en todo el mundo, fue reforzado con un nuevo proyecto coordinado conjuntamente con el Área de Gobierno de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto[3].



Las instalaciones de Medialab Prado en Madrid.

1 Ver: opengovpartnership.org.
2 Ver: medialab-prado.es
3 A partir de ahora la denominaremos también Área de Participación.



Primera edición de los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia en 2016.

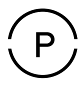


Los laboratorios de cultura en Medialab Prado. Espacio abierto para idear políticas culturales.

Si los gobiernos inician programas frontera, es decir, políticas públicas que exploran nuevas posibilidades, ¿no deberían estos trabajar codo a codo con laboratorios ciudadanos? El laboratorio ciudadano es un lugar para el diagnóstico, la prueba, el error, la reformulación y la elaboración de prototipos. Es un lugar de pensamiento lento y exploración continua para reformular lo que falla y, por supuesto, para crear lo que falta. En este marco nace ParticipaLab[4], el Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Democrática, expandiendo así la actividad de Medialab Prado al terreno de la innovación democrática.

Durante estos tres años, alrededor de 300 personas han participado en los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia, un espacio abierto para la presentación de propuestas que busca crear proyectos que desarrollen iniciativas relacionadas con la participación directa. Por otro lado, alrededor de 100 investigadores, intelectuales y expertos en democracia han venido de todos los rincones del mundo para contar sus experiencias en las tres conferencias de las Ciudades Democráticas. Asimismo, más de 100 gobiernos de los cinco continentes se han dado cita en las distintas ediciones de CONSULCON, ayudando a crear la red de participación más grande del mundo en torno a un *software* libre de participación. Y lo que es más importante, más de 40 colaboradores han trabajado intensamente durante estos tres años para ayudar a diagnosticar, reformular y crear implementaciones que hagan los procesos activos en la ciudad de Madrid más inclusivos, atractivos e inteligentes.

4 Ver: medialab-prado.es/laboratorios/participalab



ParticipaLab difumina la intersección entre lo presencial y lo digital, intentando concebir todo proceso democrático como un híbrido que se nutre de las posibilidades de la redes para rebasar los límites de las dinámicas del cara a cara. La tecnología de la participación va más allá del teclado y la pantalla. Su eje central es la interacción humana a través de la inclusión y la inteligencia colectiva, culminando en la toma de decisiones para el bien común.

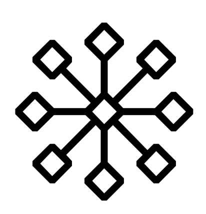
_con el proyecto Experimenta Distrito, Medialab Prado ha expandido su filosofía más allá del centro de la ciudad.



Centro cultural Daoiz y Velarde en el distrito de Retiro reconvertido en un laboratorio ciudadano.

Laboratorios ciudadanos

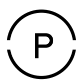
Medialab Prado, un laboratorio ciudadano abierto al público, constituye una pieza clave en el modelo de participación de la ciudad. Este centro cultural está dedicado a la creatividad y la innovación. Es un espacio en el que cualquier persona puede colaborar con otros, producir conocimiento de forma experimental y arrojar modelos que puedan ser luego replicables para el bien común. El laboratorio ha permitido abrir decenas de procesos para el co-diseño de la ciudad y de las políticas públicas entre los representantes de la institución y la ciudadanía. Para ello, el centro dispone de tres salas diáfanas con capacidad para 300 personas, así como tres salas de trabajo. Cuenta con mesas, sillas, proyectores, conectividad a internet gratuita y está abierto al público de manera permanente. Asimismo, se pueden constituir grupos de trabajo para reservar el espacio de manera estable. Además, Medialab Prado organiza convocatorias abiertas de producción en las que durante 15 días personas de diferentes disciplinas se reúnen para trabajar en proyectos colaborativos. Datos y transparencia, medio ambiente, urbanismo, participación y democracia son algunos de los temas que más recorrido han tenido estos últimos años. Con el proyecto Experimenta Distrito, Medialab Prado ha expandido su filosofía más allá del centro de la ciudad. El proyecto ha recorrido cinco distritos madrileños generando laboratorios efímeros durante varios meses y visionando lo que podría ser una ciudad con un laboratorio ciudadano en cada barrio.







1. Decide Madrid.





Portada de Decide Madrid.

ParticipaLab nace en mayo de 2016, casi un año después de la formación del nuevo gobierno. Este pone en marcha una nueva infraestructura: Decide Madrid, la cual será uno de sus principales ejes de trabajo. Entender cómo se configuró esta plataforma y sus metas es fundamental para comprender los ejes de trabajo del laboratorio.

El 13 de junio de 2015, tras ganar las elecciones con el partido instrumental Ahora Madrid y el apoyo del Partido Socialista, la nueva alcaldesa de Madrid, Manuela Carmena, toma posesión del ayuntamiento de la capital. Una de sus primeras disposiciones es la de crear una nueva área de gobierno llamada Área de Gobierno de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto. A la cabeza de dicha área está el concejal Pablo Soto, quien se rodea de Miguel Arana como director del proyecto de participación; Victoria Anderica como directora del proyecto de transparencia; y cuatro programadores que comienzan a desarrollar una nueva plataforma digital de participación ciudadana. El proyecto estrella del área de gobierno se llama Decide Madrid. La plataforma nace el 15 de septiembre, apena tres meses después de la puesta en marcha del nuevo gobierno. Tiene una estructura básica de foro de discusión, al más clásico estilo de internet. Aquí se pueden publicar hilos, ya sea como debate o como propuesta. Los debates se pueden evaluar con un "me gusta" o un "no me gusta". Además, cada hilo (debate o propuesta) se puede comentar.
La arquitectura de los comentarios recuerda a foros como Reddit, en el cual los comentarios también se valoran y se comentan, permitiendo diferentes ramajes. Estas estructuras permiten debates más interesantes que otros foros y se explican en el

_el Ayuntamiento de Madrid abre un espacio público en el cual opinar, debatir y proponer.

capítulo cuarto: el foro Decide y la discusión *online*. De esta manera, el Ayuntamiento de Madrid abre un espacio público en el cual opinar, debatir y, además, proponer.

La motivación de la propuesta de Pablo Soto pretende trascender los espacios de opinión y se fija como modelo la **democracia directa**. Lo que en países como Suiza se llama iniciativa ciudadana[1], aquí se llama **propuesta ciudadana**, y si la forma convencional es recoger firmas en papel, en Madrid se permite además recabar **apoyos por internet**[2]. Una de las principales dificultades para el área de Pablo Soto es que la legislación estatal española no permite realizar referéndums vinculantes a comunidades autónomas o a municipios. Para superar este escollo, se recurre a la única alternativa posible: el compromiso político de los grupos municipales que sustentan el gobierno, que estará reforzado por la supervisión del Área de Participación y la regulación local específica[3].

De esta manera, en Madrid, una propuesta debe alcanzar un cierto umbral de apoyos (actualmente es el 1% del censo[4] de mayores de 16 años). Una vez alcanzado este umbral, esta propuesta pasa a ser votada por papeleta postal, presencial o vía la plataforma digital Decide Madrid, y puede ser aprobada con una mayoría simple sin *quorum*[5]. Hasta la fecha, dos propuestas ciudadanas[6], de entre las más de 26.000 realizadas, han alcanzado el umbral y han sido aprobadas por amplia mayoría participando aproximadamente el 8% del censo[7]. Las demás propuestas ciudadanas, al no alcanzar los apoyos necesarios en el plazo estipulado de un año, son regularmente archivadas.

1 Un buen análisis comparativo de diferentes tipos de iniciativa ciudadana a nivel local: Pau Alarcón, Patricia García, Yanina Welp y Joan Font, "¿Firmar para influir en política?", OIDP, 2018.

2 También es posible recabar firmas analógicas y entregarlas en las ventanillas de atención al público. Estas firmas se contabilizan en la plataforma Decide Madrid al cabo de unos días.

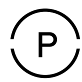
3 Reglamento Orgánico de Participación Ciudadana (modificación parcial).

4 En 2015 el umbral se fijó en el 2%, pero fue rebajado al 1% como propuesta del grupo municipal Ciudadanos. La razón: ninguna iniciativa había conseguido alcanzar el umbral hasta esa fecha. Con esta rebaja, dos propuestas pasaron a consulta. Noticia relacionada: El Pleno municipal rebaja al 1% el requisito para la consulta popular. El Mundo (27/07/2016).

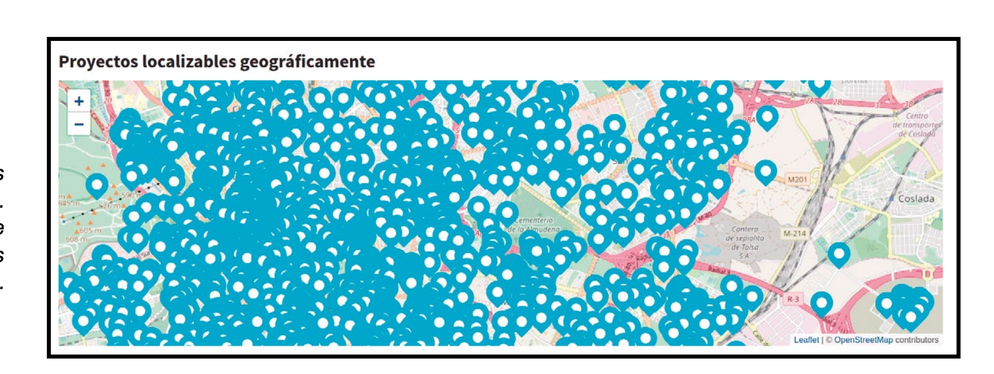
5 Un *quorum* específico, por ejemplo, de 50%, implica la necesidad de una proporción de votantes específica para que el proceso sea válido. Si fuera del 50%, implicaría que el 50% de los mayores de 16 años empadronados en Madrid deberían participar para que la votación fuera válida.

6 La propuesta "Billete único para el transporte público" no pudo ser ejecutada por no ser competencia municipal. "Madrid 100% sostenible", compuesta de múltiples medidas, ha sido desarrollada casi en su totalidad.

7 Ver los resultados de la primera votación ciudadana en la página web de Decide Madrid.



Presupuestos participativos



Mapa de presupuestos participativos de la edición 2019. Cada año miles de proyectos se proponen por todos los rincones de la ciudad.

Aunque las propuestas ciudadanas son la apuesta política más ambiciosa, estas no han sido el proceso de participación que ha dado popularidad a Decide Madrid. El 21 de marzo de 2016 se iniciaron los primeros presupuestos participativos del Ayuntamiento de Madrid, dotados de 60 millones de euros, cantidad que fue aumentada hasta los 100 millones en la edición de 2017, cifra que permanece estable hasta 2019, la cuarta y última edición de la legislatura.

El presupuesto participativo nacido en 1989 en Porto Alegre comenzó como un proceso presencial asambleario y ha ido evolucionando, existiendo múltiples variantes. En 2011 se activa el presupuesto participativo de Reikiavik mediante una plataforma digital que le sirve de inspiración a

_el Ayuntamiento de Madrid destina cada año 100 millones de euros para los presupuestos participativos.

Madrid. Actualmente en el mundo, Madrid y París ostentan las cantidades más elevadas disponibles para el mecanismo de presupuestos participativos. Ambas ciudades utilizan plataformas digitales para recibir y filtrar proyectos.

En los presupuestos participativos de la ciudad de Madrid, la mayor parte de los recursos disponibles (70 millones) se distribuyen en los 21 distritos de la ciudad para gastos

Proyectos de gasto con ámbito: Toda la ciudad

30.000.000 €

Has asignado: 8.080.000 €

Presupuesto disponible: 21.920.000 €

_844 proyectos, de los más de 16.000 propuestos, han resultado ganadores.

Votación por carrito de la compra

El método "carrito de la compra" se basa en la selección de proyectos de manera consecutiva. Cada vez que se vota o se selecciona uno, el coste del mismo se añade a un total que se refleja en pantalla, de la misma manera que cuando compramos en una tienda *online*. Así, podemos seguir añadiendo proyectos hasta llegar al total del presupuesto asignado para el distrito o la ciudad. De esta manera, otorgamos un voto a todos los proyectos que han "cabido" dentro del presupuesto total. Los proyectos seleccionados son los que tienen más votos, siempre que estos entren dentro del presupuesto disponible; en caso contrario se descartan. Este método premia los proyectos de bajo coste.



Dos voluntarios en una mesa de la votación final de presupuestos participativos de 2018.

de casi cualquier tipo[8]; el resto (30 millones), para gastos en proyectos que tienen alcance en toda la ciudad. Los proyectos pueden recabar apoyos y los más valorados pasan a ser revisados por una comisión técnica formada por funcionarios de diferentes áreas de la administración. Posteriormente se descartan los proyectos inviables y se les asigna un coste a los viables. La inviabilidad puede venir determinada porque el proyecto sea evaluado como demasiado costoso, excediendo la cantidad total disponible, o porque el proyecto entre en colisión con un contrato, normativa o legalidad vigente. Los proyectos que pasan este filtro técnico finalmente son votados en un formato tipo "carrito de la compra".

8 Ver sección en la página web de Decide Madrid: ¿Qué proyectos puedo plantear?



Los proyectos más votados se seleccionan hasta cubrir el presupuesto disponible para el año siguiente. Por ejemplo, el presupuesto asignado en 2016 se ejecuta a partir de 2017. El formato del proyecto de presupuesto participativo es similar a la propuesta ciudadana[9]. La gran diferencia es que los proyectos solo son publicables durante algunas semanas del año, normalmente en el primer trimestre. Y posteriormente solo pueden apoyarse durante unas semanas consecutivas a la generación de los proyectos. Las propuestas, por el contrario, se pueden publicar y apoyar en cualquier momento hasta su fecha de caducidad. Los proyectos de presupuestos participativos permiten que ideas de carácter local y de bajo presupuesto puedan aprobarse sin tener el reto de alcanzar el 1% del censo, tal y como sí ocurre con las propuestas ciudadanas.

Al finalizar la legislatura en 2019, más de 16.000[10] proyectos habían sido propuestos, de los cuales 844 resultaron ganadores. De estos 844 proyectos, 144 están finalizados, 105 en ejecución, 119 en tramitación, 465 en estudio y análisis y 11 han sido declarados inviables en última instancia. Peatonalización de calles, nuevos puntos limpios, instalaciones de energía solar, nuevas escuelas infantiles, puntos de recarga para movilidad eléctrica, huertos urbanos o instalaciones deportivas son algunos ejemplos de proyectos finalizados.

Foros locales

En 2015, en paralelo a la creación del Área de Participación, nació el Área de coordinación territorial. Esta Área de gobierno, dirigida por Nacho Murgui, hizo constituir en 2017 los foros locales. Estos espacios se constituyen en cada distrito con la intención de permitir que cualquier persona o entidad sin ánimo de lucro se pueda acercar a las reuniones previstas de forma presencial. En estos encuentros se fomenta el diseño, desarrollo y evaluación de políticas distritales, así como la rendición de cuentas y la relación con las juntas de distrito*. Los foros locales tienen la posibilidad de tramitar peticiones al pleno del distrito y al concejal de distrito, y además pueden constituir una mesa de presupuestos participativos, la cual se ocupa de canalizar las propuestas a Decide Madrid.

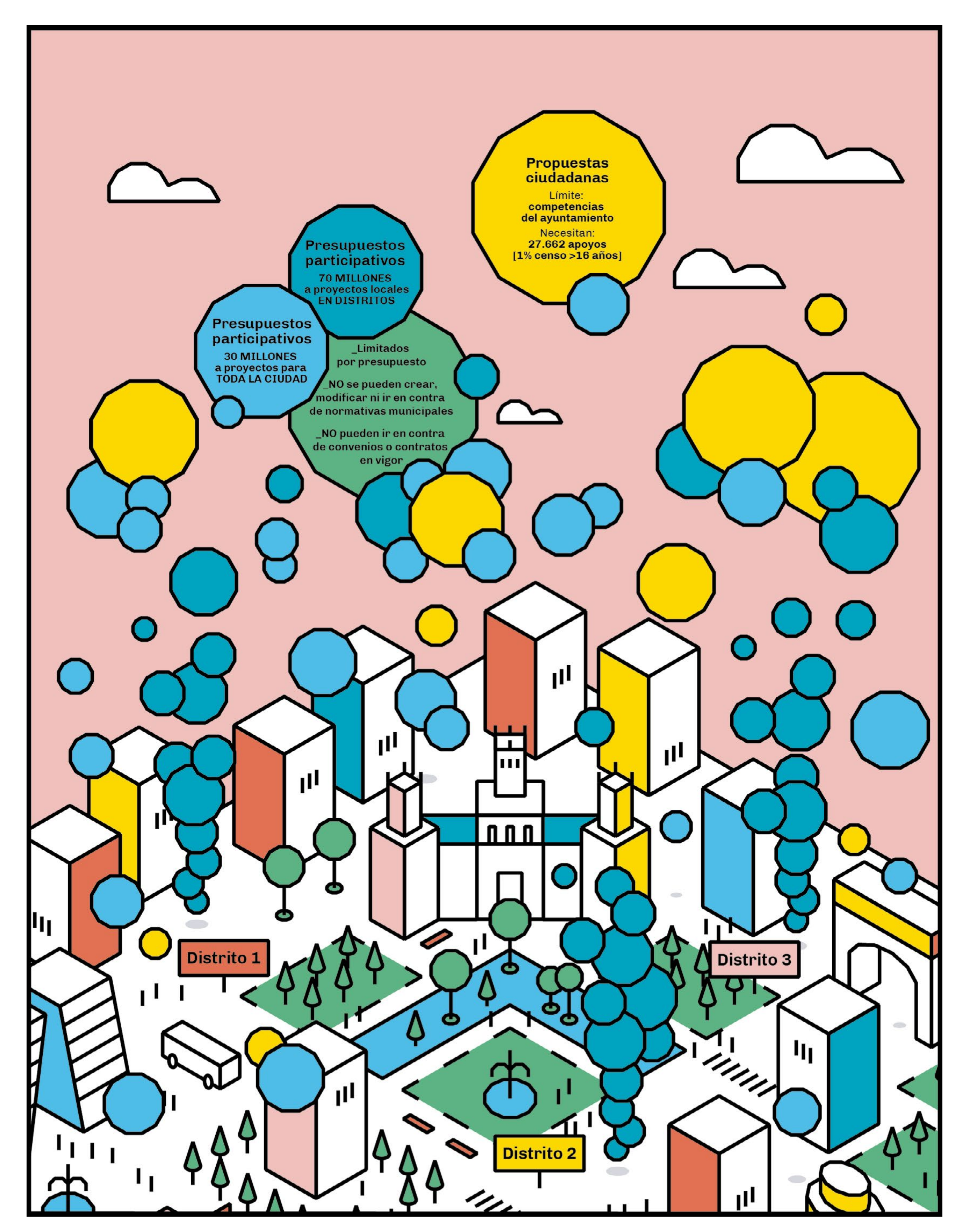
** Las Juntas de Distrito son los órganos de gobierno de cada distrito de la ciudad y están compuestas por representantes de los partidos electos.*



Foro de Fuencarral-El Pardo en su plenario de constitución en 2017.

9 Esto genera confusión en los usuarios de Decide Madrid. Muchos de ellos no acaban de diferenciar un proyecto de una propuesta. No hay estudios cuantitativos realizados al respecto.

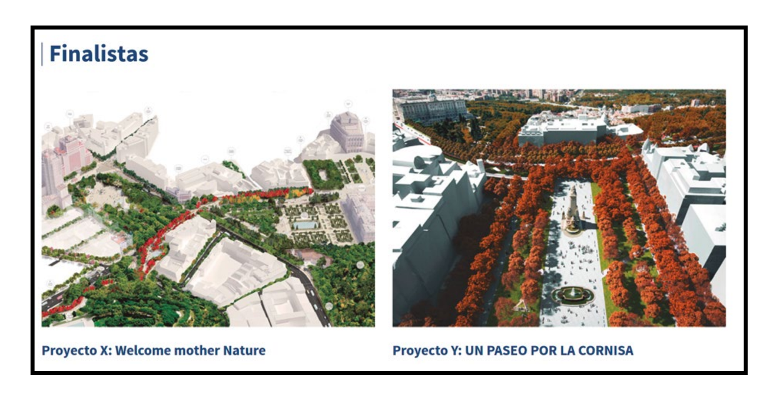
10 5072 proyectos (2016), 3215 proyectos (2017), 3323 proyectos (2018), 4418 proyectos (2019).

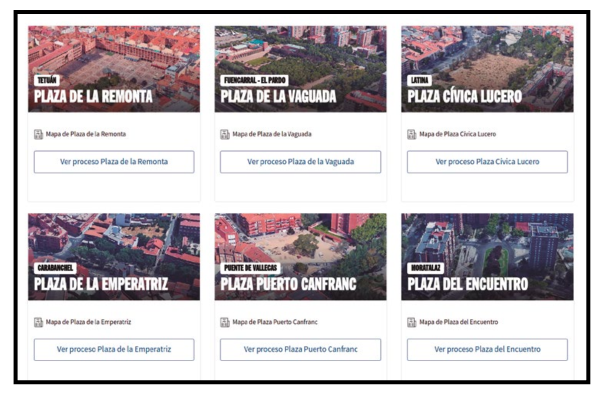


Tipos de propuestas en Decide Madrid.



Otros procesos en Decide Madrid





Un proceso participativo hace referencia al establecimiento de una agenda específica para un tema en concreto. Decide Madrid tiene habilitado un módulo funcional que permite organizar procesos de manera estándar en varias fases. La primera corresponde con un conjunto de debates abiertos a comentarios. La segunda fase consiste en la recopilación de propuestas para incluir en la regulación que se trata. En la tercera fase se publica un borrador del reglamento o documento oficial que se propone para ser aprobado. Este borrador puede ser comentado parte por parte, abriendo la posibilidad de un debate cada vez que alguien subraya una parte del texto. Las partes del texto más "participadas" con comentarios y valoración se oscurecen, creando un mapa de calor que permite identificar las zonas de mayor actividad[11]. Estos procesos han tenido una participación limitada[12] y no tienen un carácter vinculante.

Pero existen, también, procesos diferentes para los que se realizan diseños específicos. En estos procesos, se pueden realizar diferentes acciones, tales como responder a encuestas, participar en debates, realizar propuestas y apoyarlas y realizar votaciones. El proceso de mayor relevancia fue la reforma de Plaza de España, seguido de la reforma de once plazas en diferentes distritos. Otros, menores, tienen con ver con pequeñas decisiones, tales como: diseño de bancos públicos, murales para pinturas callejeras o películas para las filmotecas locales.

11 Para más información sobre los borradores y su funcionamiento, consulte el capítulo 8: "Legislación colaborativa".

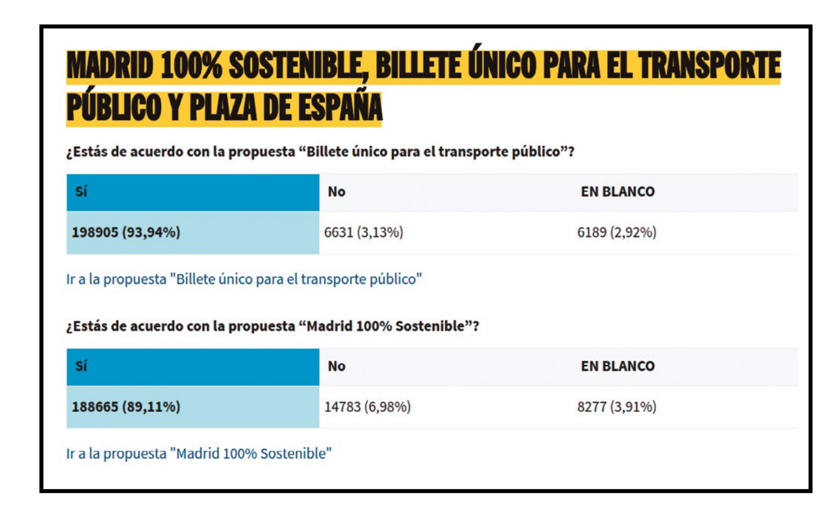
12 El orden de magnitud de la participación suele oscilar entre varias decenas de comentarios a algunos miles en el mejor de los casos.

Votaciones ciudadanas

_452.823 usuarios registrados han creado 5.630 debates y 193.000 comentarios.

No solo se votan las propuestas ciudadanas que rebasan el umbral de apoyos. El Área de Participación ha realizado consultas en sucesivas ocasiones; la mayoría de las grandes decisiones se resolvieron en la gran votación de febrero de 2017, aunque otras decisiones menores han sido votadas en otros momentos de la legislatura. Todas las consultas realizadas se pueden consultar en la pestaña de votaciones. Algunas de estas decisiones fueron de carácter distrital y otras fueron de escala ciudad. De las votaciones de escala ciudad más relevantes cabe destacar la votación de las preguntas planteadas por el gobierno, relativas a la ampliación de la calle Gran Vía, o la elección final del proyecto definitivo de la reforma de la Plaza de España. En los procesos de votación se habilitan mesas en diferentes puntos de la ciudad así como el voto *online* a través de Decide Madrid. En algunos casos relevantes como la gran votación, se mandó una papeleta a todos los domicilios para permitir el voto por correo.

En los primeros meses de 2019, Decide Madrid había sido visitada más de 11 millones de veces. Se han realizado 26.227 propuestas, las cuales han recibido más de tres millones de apoyos. Además, los 452.823 usuarios registrados han creado 5630 debates y 193.000 comentarios. Estos datos convierten a Decide Madrid en una de las plataformas de participación democrática institucional con más actividad del mundo.



MADRID 100% SOSTENIBLE, BILLETE ÚNICO PARA EL TRANSPORTE PÚBLICO Y PLAZA DE ESPAÑA

¿Estás de acuerdo con la propuesta “Billete único para el transporte público”?

SÍ	No	EN BLANCO
198905 (93,94%)	6631 (3,13%)	6189 (2,92%)

Ir a la propuesta "Billete único para el transporte público"

¿Estás de acuerdo con la propuesta “Madrid 100% Sostenible”?

SÍ	No	EN BLANCO
188665 (89,11%)	14783 (6,98%)	8277 (3,91%)

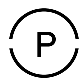
Ir a la propuesta "Madrid 100% Sostenible"

Resultado de la votación de las dos propuestas ciudadanas que consiguieron alcanzar el umbral de apoyos del 1% del censo.





2. CONSUL.



Para entender el impacto que ha tenido Decide Madrid como proyecto tecnopolítico, es importante acercarse a su código fuente. Una de las estrategias clave de los procesos de transformación política en España, desde el 15M de 2011, es la capacidad de replicación y de extensión. En el mundo hiperconectado del siglo XXI, los cambios serán globales o no serán. Conseguir que lo que ocurre en Madrid se traslade a otros lugares, que las herramientas y los aprendizajes puedan continuar su desarrollo en otros continentes, es fundamental para conseguir cambios no efímeros, que puedan permanecer en el tiempo más allá de las oportunidades electorales de cada ciudad. Un proyecto que consigue alcance internacional es capaz de reafirmarse en casa, pudiendo obtener la atención y el reconocimiento de sectores ideológicos no afines.

La cultura digital del *software* libre se ha extendido a todos los rincones del conocimiento. Hoy tenemos en Madrid proyectos con licencias libres de todo tipo: libros, mobiliario, diseño urbano, textil y por supuesto *software*. Así pues las infraestructuras democráticas digitales son también *software* libre. Más en concreto, Decide Madrid[1] utiliza el *framework* "Ruby on Rails". Desde muy pronto, su equipo de programadores creó otro repositorio general, para que cualquier otro gobierno pudiera trabajar en su adaptación sin tener que operar bajo la especificidad del Ayuntamiento de Madrid. Es aquí que nace el proyecto CONSUL[2]. CONSUL es así un proyecto internacional abierto que cualquier ciudad u organización de la sociedad civil puede reutilizar y en el que puede colaborar.

El *software* libre garantiza la rápida difusión de una herramienta digital, ya que no existen costes de licencias. Construir una herramienta de participación es además tan complicado como levantar un edificio.

_la cultura digital del *software* libre se ha extendido a todos los rincones del conocimiento.



El concejal Pablo Soto junto a Richard Stallman, en en la conferencia CONSULCON en su edición de 2018. Richard es el presidente de la Free Software Foundation (fsf.org) y uno de los precursores del movimiento del software libre.

1 Ver: github.com/ayuntamientomadrid.

2 Ver: github.com/consul/consul.



A la izquierda Raimond García, coordinador técnico del proyecto CONSUL, junto a Francesco Tena, coordinador encargado de adaptar CONSUL a los presupuestos participativos de la ciudad de Nueva York.

_la transparencia es un elemento fundamental de la participación digital.

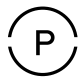
No está al alcance de cualquier municipio. Es por ello importante compartir infraestructuras de mantenimiento y de desarrollo. El grueso del código de CONSUL ha sido creado por los programadores del Ayuntamiento de Madrid[3], los cuales han tenido la ayuda de una comunidad de decenas de colaboradores, muchos de manera desinteresada, y otros trabajando desde otras ciudades para replicar la iniciativa.

Las herramientas digitales de participación fijan las reglas democráticas de los procesos, administran apoyos o votos, comentarios e identidades de usuarios, y establecen qué proyectos o propuestas se realizan. La transparencia es por tanto un elemento fundamental de la participación digital. Aquí el *software* libre se vuelve de nuevo clave. Cualquiera puede auditar el código ya que está disponible públicamente. Esto no solo permite detectar errores más

3 Juanjo Bazán, Enrique García, Alberto García, Maria Checa, Alberto Calderón, Javier Martín, Julián Herrero y Raimond García.

Ruby on Rails

La elección del lenguaje de programación corresponde al equipo fundador de CONSUL en el Ayuntamiento. En palabras de Raimond García, coordinador técnico del equipo: “Ruby es un lenguaje de programación muy conciso, expresivo y potente. Es un lenguaje de alto nivel, una frase en Ruby hace mil cosas, en lugar de los lenguajes de bajo nivel, donde tienes que escribir cientos de líneas para hacer lo mismo que en Ruby con una línea. También es mucho más potente que otros lenguajes de alto nivel como Java. Una aplicación en Java implica 10 veces más código que la misma aplicación en Ruby. Por lo tanto, es mucho más rápido de programar nuevas funcionalidades y mantener las existentes en Ruby. Escribir Ruby es como escribir poesía. Se lee claramente. Mi abuela puede leer código en Ruby y entenderlo. Es como leer inglés. Ruby tiene una comunidad vibrante, altruista y muy agradable. Tenemos librerías *open source* para todo lo necesario. Es un lenguaje muy maduro, tiene 24 años. Y hay una gran cultura de *testear* en la Comunidad. Los tests son esenciales para garantizar el buen funcionamiento de la aplicación. Todas las librerías que utilizamos, y por supuesto CONSUL, están muy bien testeados, a todos los niveles, para garantizar un *software* robusto, como demanda la comunidad de Ruby. En otras comunidades, como la PHP, no hay determinación para escribir buenos tests, creando aplicaciones poco robustas, con los mismos fallos apareciendo de forma recurrente. Esto no ocurre en la Comunidad de Ruby porque si aparece un fallo, lo arreglamos y escribimos un test, que se ejecuta cada vez que cambia cualquier línea en el código de la aplicación, con esto nos asegurarnos que una vez resuelto un problema, nunca más vuelva a ocurrir”.



rápidamente, sino también denunciar posibles malas prácticas, como la existencia de sesgos algorítmicos. Estos sesgos puede determinar, por ejemplo, qué propuestas tienen más visibilidad y cuáles menos.

La comunidad CONSUL está compuesta por aproximadamente 100 gobiernos de más de 33 países, los cuales abarcan una población de más de 90 millones de personas[4]. Instituciones como Naciones Unidas, la Unión Europea o el Banco Interamericano para el Desarrollo colaboran con la iniciativa, fomentando la implementación en nuevas ciudades. Gobiernos de distintas orientaciones ideológicas en países de diferentes niveles de desarrollo forman parte de esta comunidad de practicantes de la innovación democrática.

El proyecto cuenta con casi 500 forks, de los cuales más de 100 son contribuidores activos[5]; en algunos casos por pertenecer a otros gobiernos o entidades (A Coruña y Quito), también empresas (ASPGems y Populate tools), o incluso por aportaciones altruistas provenientes de una comunidad rica y activa. Cabe destacar los altos niveles de validación del código por diferentes sistemas que atestiguan la calidad del mismo, la cobertura de test o el excelente mantenimiento.

Durante los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2017, el equipo[1] de CONSUL "Going Worldwide" trabajó durante dos semanas para establecer un foro para la comunidad de participantes, así como documentación y herramientas estratégicas para facilitar la replicabilidad de CONSUL[2].



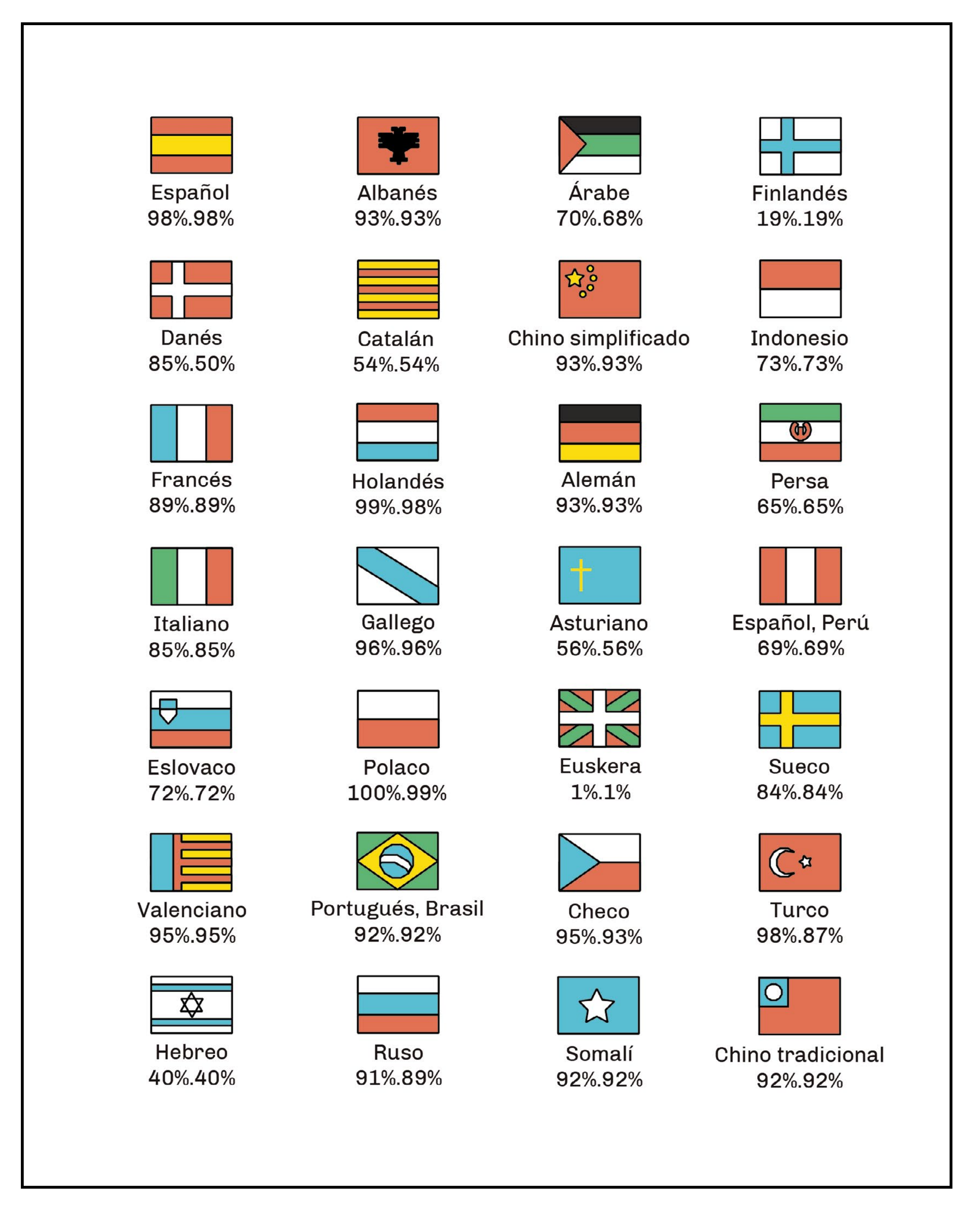
Portal del proyecto consulproject.org en el cual se destaca los organismos supranacionales que colaboran con el proyecto.

4 Datos actualizados en marzo de 2019.

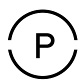
5 Un fork es una ramificación del código fuente. Los *forks* generan repositorios paralelos, los cuales no tienen por qué volver a interaccionar con el repositorio principal. Para un equipo de desarrolladores es siempre un esfuerzo extra contribuir al repositorio principal, aún así más de 102 ya lo han hecho. Las aportaciones al repositorio principal son aportaciones al bien común de la comunidad dado que mejoran la fuente de código de la que todos beben.

1 Juanjo Bazán, Enrique García, Alberto García, Maria Checa, Alberto Calderón, Javier Martín, Julián Herrero y Raimond García.

2 Ver: digidemlab.org/en/projects/consul-going-worldwide.



En la ilustración podemos apreciar el grado de localización del software CONSUL para distintos países. El primer porcentaje especifica el nivel de términos traducidos y el segundo el grado de aprobación.



La API de CONSUL

La API[6] pública de CONSUL[7] permite acceder de forma rápida y con el mayor nivel de detalle a toda la información de la plataforma, facilitando su interoperabilidad en otras aplicaciones y sistemas, o para la generación de visualizaciones y la investigación cuantitativa. De este modo, se pueden realizar estudios como los planteados por ParticipaLab en su línea de trabajos de datos o para el trabajo con comunidades propositivas. Este desarrollo presenta dos innovaciones que merecen la pena destacarse. En primer lugar, aunque ya había otras plataformas de participación con algún tipo de API pública, esta era simplemente un volcado en JSON; sin embargo, CONSUL implementa el servicio mediante el uso de GraphQL, una librería enormemente potente con altas capacidades para publicar contenido y permitir su explotación a través de una interfaz. Además de todo esto, y de innovar a partir del uso de las más modernas tecnologías, el modo por el cual se produjo este desarrollo es realmente singular y relevante.
Fue a partir de varios encuentros de #CodingMadrid dedicados a pensar en el uso de datos de participación, así como de un planteamiento de diseño basado en el cuidado y la privacidad del usuario, que poco a poco se fue creando una primera propuesta de especificaciones. Con el tiempo, se incorporó un estudiante de ingeniería que planteó el desarrollo de esta API como su trabajo fin de master, realizando este desarrollo mano a mano con el equipo *core* de CONSUL. El resultado fue muy gratificante pues se ha conseguido aportar al código una alta capacidad de publicación, y al mismo tiempo una colaboración con la Universidad Complutense permitió a un alumno finalizar sus estudios de la mejor manera posible: participando en el desarrollo de un componente funcional en producción.

6 Interfaz de programación de aplicaciones.

7 Para ver un ejemplo de la API de CONSUL en Decide Madrid consultar decide.madrid.es/graphiql.



Miguel Arana, Director de participación y asesor de Pablo Soto, presenta un panel en la CONSULCON17.

CONSULCON

Medialab Prado ha sido desde hace más de diez años un eje de propagación de la cultura libre en todas sus variantes. Tanto es así que CONSUL se puede considerar un hijo también de Medialab Prado. Desde 2016, la comunidad de CONSUL de Madrid se reúne periódicamente en el centro, gracias a los encuentros #CodingMadrid coordinados por ParticipaLab.

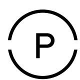
Tras un año de exitosa expansión del proyecto, los encuentros de #CodingMadrid se van quedando cortos y se planteó la idea de reunir a toda la comunidad internacional de CONSUL para que se conozca y amplíe la colaboración. En el año 2017, ParticipaLab comienza a organizar la CONSULCON17[8]. La convención reúne, en las instalaciones de Medialab Prado, a todos los gobiernos del mundo que ya usan CONSUL o que están pensando en hacerlo. Ciudades como A Coruña, Montevideo, Buenos Aires o Turín comparten sus experiencias y se encuentran con expertos en gobierno abierto y democracia que les ayudan a diseñar y enfocar sus proyectos de participación. En el año 2018 la experiencia se repite, convirtiendo por segundo año a Madrid en una de las referencias de la democracia participativa en el mundo.

8 Ver vídeo de la CONSULCON17 en la página web de Medialab Prado.





3. Deliberación y *engagement*.





Deliberación grupal en Experimenta Distrito Fuencarral.

¡Más deliberación!

“La democracia deliberativa forma parte de una familia de concepciones en teoría de la democracia según la cual la deliberación pública entre ciudadanos libres e iguales es el verdadero meollo de la legitimidad política en la toma de decisiones y el autogobierno. El modelo de democracia deliberativa se opone a una concepción agregativa de la democracia. Según esta última concepción las preferencias e intereses de los ciudadanos se formarían en el ámbito privado y pasarían a formar parte de la esfera pública como variables fijas. Todo lo contrario sucede en el modelo deliberativo según el cual la conformación de preferencias y, sobre todo, la elaboración de propuestas de verdadero interés público debe tener lugar de manera colectiva e intersubjetiva, y como resultado de procesos de debate que sean plurales, inclusivos, accesibles a todos, abiertos. Para el modelo de democracia deliberativa las preferencias de los ciudadanos no son variables fijas, y tampoco son variables fijas las propuestas. El debate abierto e incluyente entre ciudadanos libres e iguales no puede dar como resultado un conjunto de opiniones inamovibles ni un elenco de preferencias independientes. Bajo el ideal deliberativo se propone entender y vivir la democracia como un proceso de participación colectiva cuyo objetivo más ambicioso es conseguir incluir todas las voces (las de todos los ciudadanos, sean estos o no expertos) e incluir todas las orientaciones políticas (las de todos; sea cual sea el signo político).”

_para el modelo de democracia deliberativa las preferencias de los ciudadanos no son variables fijas.

Grupo de trabajo Betademic

Durante los meses posteriores al lanzamiento de Decide Madrid, Medialab Prado configuró un grupo de pensamiento llamado “BetaDemic”[1]. El objetivo era evaluar el funcionamiento de Decide Madrid a la vez que se estudiaba cuál debería ser el formato más adecuado de funcionamiento de un laboratorio democrático asociado al Área de Participación. Diecisiete personas trabajaron durante varios meses y culminaron su trabajo presentando un documento que resume los aspectos más relevantes del mismo[2].

1 José Luis Aznarte, Iván Villarubia, María Navarro, Alberto Abellán, David Ruescas, Pablo Aragón, Nuria del Río, Alejandra de Diego Baciero, Pedro Álvarez (Roxu), Miguel Aguilera, Bernardo Gutiérrez, Eduardo Romanos, Igor Sabada, Tomás Gómez, Gonzalo Polavieja, Saya Sauliere y Yago Bermejo.

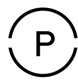
2 Ver “BetaDodc”, en la página web de Medialab Prado.

De esta forma, la filósofa María Navarro[1] abría el debate sobre Decide Madrid ante el grupo “BetaDemic”, proponiendo hacia dónde debía dirigirse la innovación en la plataforma. Si bien es cierto que Decide Madrid ha generado una cascada de participación importante, esta podría fácilmente sucumbir a una dinámica individualista, en la cual cada participante propone sus ideas sin atender a las de los demás. Una especie de diálogo de sordos en el cual cada uno se ocupa de recabar apoyos para sus propuestas como si de una carrera electoral se tratara.

Existe además un debate abierto sobre la relación entre democracia directa y populismo. En palabras de David Schecter, de la NewDemocracy Foundation[2], “en California cualquiera que tiene dinero para pagarse una buena campaña tiene muchas opciones de conseguir fácilmente las firmas para activar una consulta”. Los mecanismos de iniciativa ciudadana directa, a través de recogida de firmas, corren el riesgo de verse apropiados por movimientos populistas o *lobbies* económicos que cuentan con los recursos suficientes para poder activar un referéndum. Lógicamente la iniciativa ciudadana también es utilizada por movimientos sociales u organizaciones independientes, los cuales establecen sus propias estrategias deliberativas. En definitiva, la democracia directa puede entrar en conflicto con la visión deliberativa, dado que es un mecanismo que no articula la deliberación, sino que solamente canaliza las propuestas en base a campañas de recolección de firmas.

1 Más información sobre su trabajo: María Navarro, “El rol de las heurísticas sociales en la deliberación”, *Bajo palabra: Revista de filosofía*, 2015.

2 Ver: newdemocracy.com.au.



¿Cómo podemos conciliar la perspectiva directa, presente en Decide Madrid, con la interpretación deliberativa? ParticipaLab ha trabajado durante estos años dos estrategias complementarias. Por un lado, insertar deliberación en el proceso de proposición de iniciativas ciudadanas. En el documento final del grupo “BetaDemic”, podemos encontrar ideas muy interesantes para avanzar en este sentido. El matemático David Ruescas hablaba de “polinización cruzada” entre propuestas. También se hicieron referencias a un espacio de “incubadora de propuestas”, previo a la publicación de las mismas, en la cual se generan grupos de redacción colaborativa. Otras participantes comentaban la posibilidad de “unificar” propuestas. Básicamente, se hace patente la necesidad de que Decide Madrid habilite cauces para el encuentro, la colaboración y la formación de grupos para la inteligencia colectiva. El capítulo 5 detalla cómo se ha trabajado esta línea a través de las “comunidades propositivas”. La segunda estrategia consiste en incorporar un filtro deliberativo en el mecanismo de decisión final de una propuesta ciudadana, descrito en el capítulo 7: "Democracia y sorteo".



Richard Bartlett durante la presentación de Inteligencia Colectiva para la Democracia 2018. En la diapositiva muestra las diferentes escalas de partición de una comunidad en red.

Tecnopolítica y *engagement*

En palabras de Margarita Padilla, "la hipótesis tecnopolítica sería la confianza en que es posible que se produzca la emergencia de multitudes conectadas que desafíen a los poderes constituidos". De esta manera, Decide Madrid podría ser un canal mediante el cual la inteligencia colectiva de las redes eleve sus propuestas, creando un contrapoder al sistema parlamentario. Este imaginario, presente en la corriente tecnopolítica del 15M, lo comparten muchos de los activistas presentes en las candidaturas municipalistas. El 15M consiguió articular a una multitud muy activa de la sociedad para, mediante encuentros presenciales combinados con acciones en redes, generar un movimiento de protesta de gran trascendencia que logró fijar la agenda mediática del país por varios meses. ¿Se puede canalizar este poder a las herramientas de participación, no solo para manejar la agenda mediática, sino para establecer las políticas públicas de la ciudad? Margarita Padilla y Marta Malo diseccionan esta posibilidad realizando un estudio etnográfico con decenas de entrevistas a actores que ellas consideran clave para desencadenar esta clase de utilización de la plataforma[3]. Además, este estudio recoge la opinión de otros actores estratégicos y establece una valoración general crítica pero también propositiva. Decide Madrid puede interpretarse como un depósito de propuestas frustradas: la mayoría de las mismas no han trascendido y permanecen flotando en la nube de "deseos" de la ciudad. Sin embargo, la plataforma también se puede entender positivamente como "un lugar de escucha, mapeo y conocimiento sobre la realidad social[4]", útil para todos aquellos agentes que quieran intervenir o mediar, recogiendo a esos "usuarios descarriados" que ya han manifestado un interés determinado[5]. El análisis de la red de usuarios de Decide Madrid, realizado en el marco de "BetaDemic" por Pablo Aragón[6], nos aporta algunas claves sobre la comunidad de usuarios de Decide Madrid.

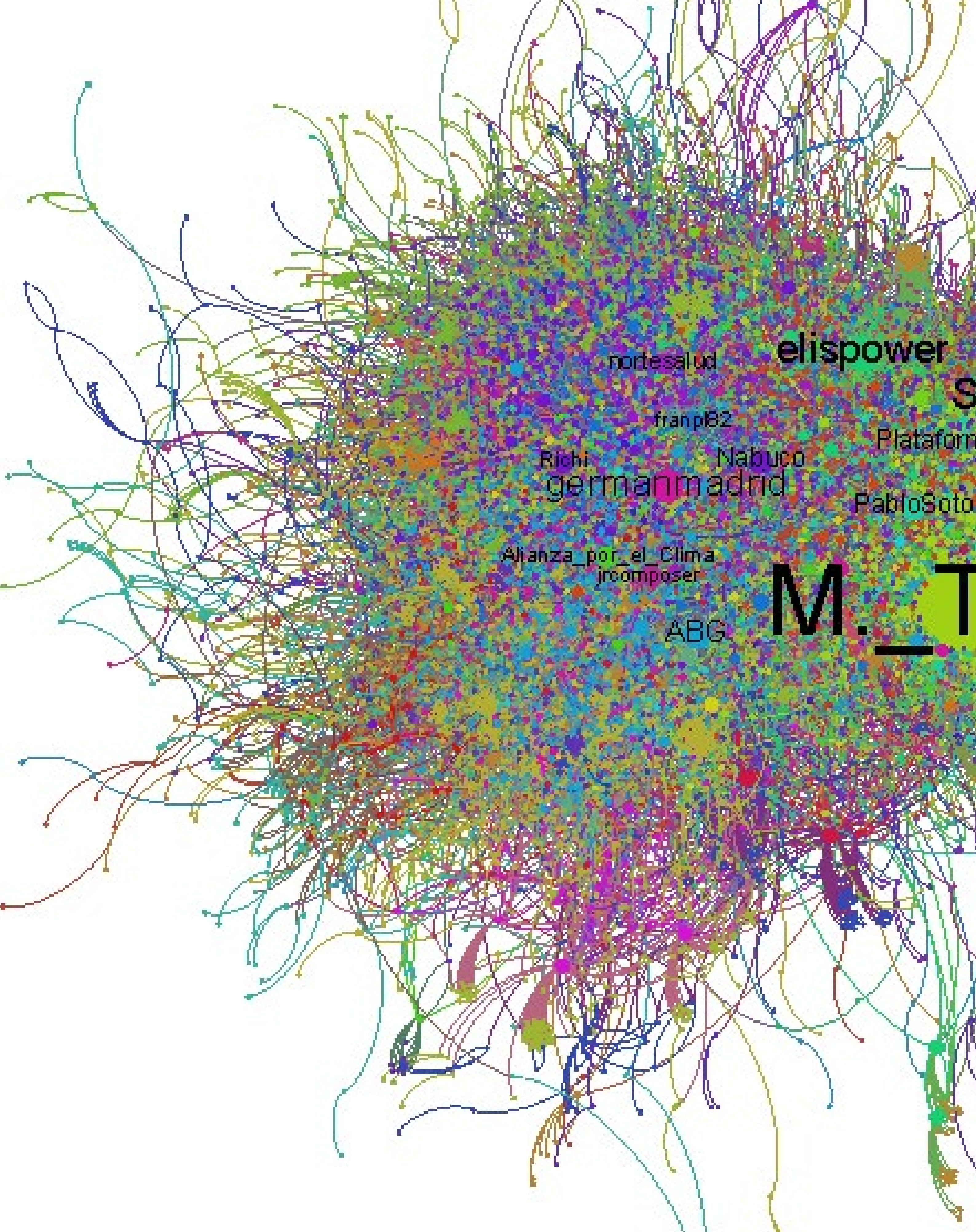
_es posible que se produzca la emergencia de multitudes conectadas que desafíen a los poderes constituidos.

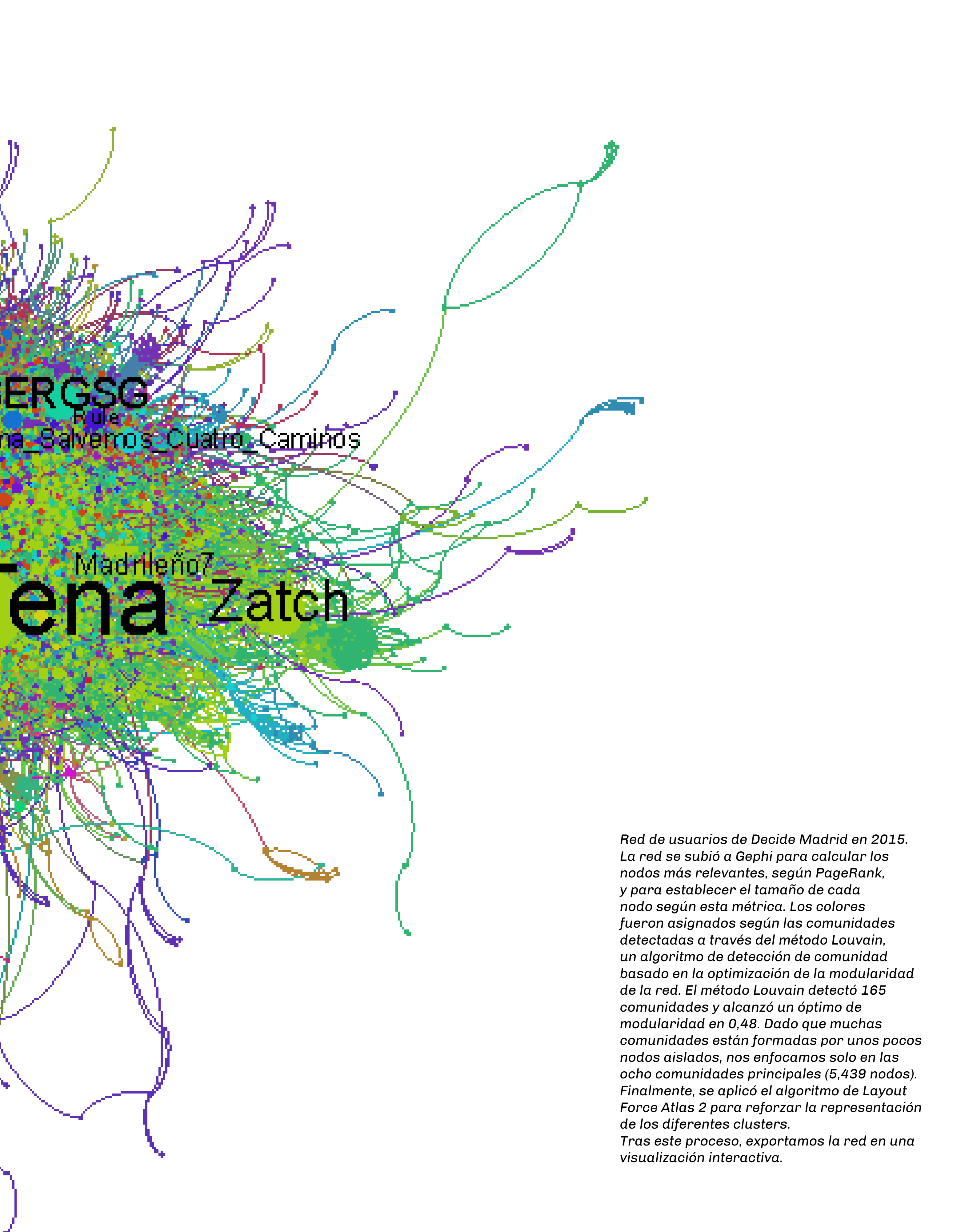
3 Margarita Padilla y Marta Malo de Molina, "Formación e investigación sobre las relaciones ciudadanas con Decide Madrid" (2018). En la página web de Medialab Prado.

4 Ídem.

5 Ver capítulo 5: "Comunidades propositivas".

6 Ver "BetaDodc", en la página web de Medialab Prado.


elispower
nortesalud
franpl82
Plataform
Richi
Nabuco
germanmadrid
PabloSoto
Alianza_por_el_Clima
jrcomposer
ABG
M._T



Red de usuarios de Decide Madrid en 2015. La red se subió a Gephi para calcular los nodos más relevantes, según PageRank, y para establecer el tamaño de cada nodo según esta métrica. Los colores fueron asignados según las comunidades detectadas a través del método Louvain, un algoritmo de detección de comunidad basado en la optimización de la modularidad de la red. El método Louvain detectó 165 comunidades y alcanzó un óptimo de modularidad en 0,48. Dado que muchas comunidades están formadas por unos pocos nodos aislados, nos enfocamos solo en las ocho comunidades principales (5,439 nodos). Finalmente, se aplicó el algoritmo de Layout Force Atlas 2 para reforzar la representación de los diferentes clusters.
Tras este proceso, exportamos la red en una visualización interactiva.

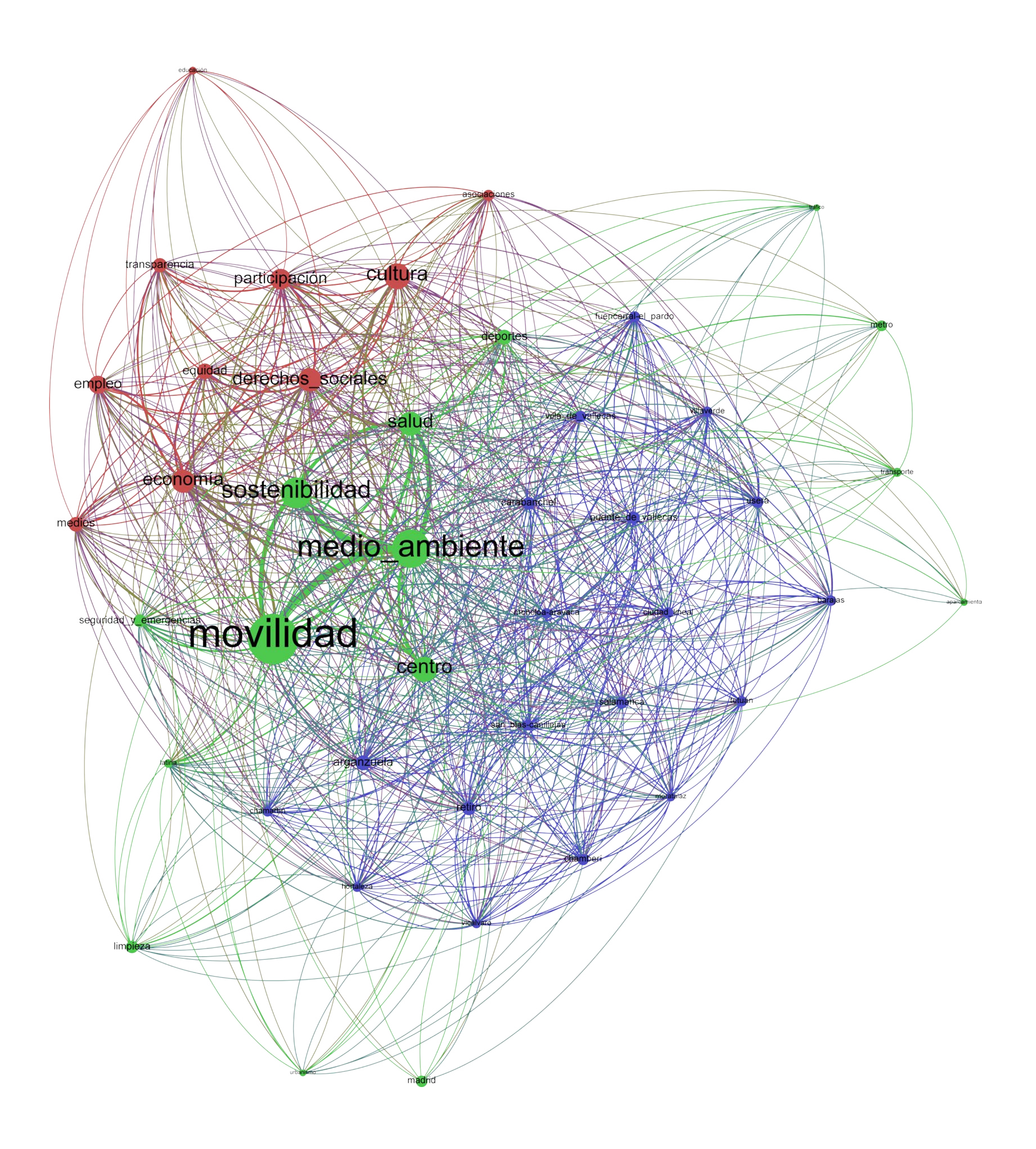


Según sus propias palabras, “la primera observación de la red revela que el algoritmo de detección de comunidades no fue capaz de particionar la red en comunidades separadas de manera clara. Aunque la polarización es un patrón común de las redes sociales, la visualización de la red de Decide Madrid no muestra una fuerte preferencia de los usuarios para interactuar con los miembros de su misma comunidad.” La arquitectura de Decide Madrid podría estar favoreciendo la disgregación de las comunidades. Al contrario de como ocurre en la mayoría de redes sociales, los usuarios de Decide Madrid no tienen muros personalizados, sino una portada común de contenidos.

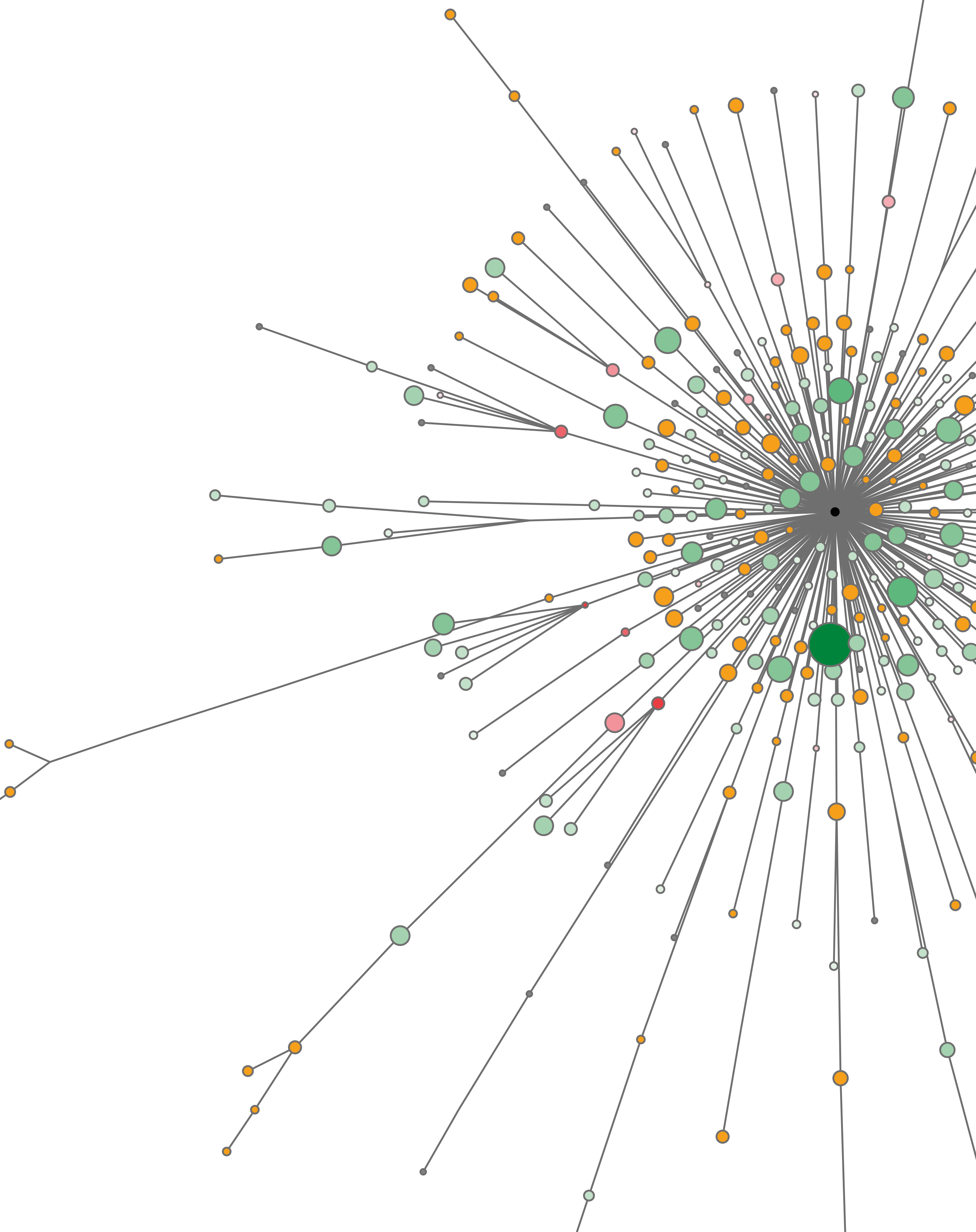
Por otro lado, la red de etiquetas también permite identificar tres áreas temáticas diferenciadas: los nodos verdes son principalmente *tags* relacionados con movilidad, medio ambiente y salud; los nodos rojos son principalmente *tags* relacionados con derechos civiles y servicios sociales; los nodos azules están relacionados con barrios de Madrid.

Analizando los ciclos de vida de las propuestas, el grupo “BetaDemic” concluyó que la gran mayoría de las propuestas llega a recoger de media nueve apoyos, y luego de un día, no vuelve a recibir interacción alguna. De la misma manera, la mayoría de los usuarios que participa creando propuestas o realizando comentarios suele realizar de media una interacción, tras la cual no vuelve a realizar otra. Consecuentemente, podemos clasificar a los usuarios, dependiendo de su compromiso, en tres órdenes diferentes de magnitud. En primer lugar, la mayoría de los usuarios, actualmente cientos de miles, aparece de forma muy puntual en la plataforma para realizar interacciones muy simples como leer, votar o apoyar una propuesta. De los que vierten contenidos en forma de comentarios o propuestas, los cuales son algunas decenas de miles, la mayoría apenas lo hace una vez de forma puntual. Por último tenemos a los superusuarios, varios miles, quienes visitan frecuentemente la plataforma para realizar diversas acciones y son los que generan la mayoría de los contenidos.

Los diferentes diagnósticos realizados por ParticipaLab determinan que tanto la hipótesis tecnopolítica como la deliberación colectiva no han logrado encontrar en Decide Madrid su vehículo de expresión. Sin embargo, dado el éxito de la plataforma en términos de usuarios y de actividad, esta iniciativa institucional del Área de Participación se puede leer como un primer paso que asienta el terreno para la experimentación y el aprendizaje, siempre con el fin de mejorar el proceso democrático.



Visualización de la red de tags tras aplicar Force Atlas 2. La exploración de la red demuestra que la mayoría de los tags está conectada; es decir, hay al menos un debate/propuesta que incluye cualquier par de tags.





4. El foro Decide y la discusión *online*.



La discusión *online*

"I think all censorship should be deplored. My position is that bits are not a bug. That we should create communications technologies that allow people to send whatever they like to each other. And when people put their thumbs on the scale and try to say what can and can't be sent, we should fight back - both politically through protest and technologically through software."[1]

Aaron Swartz (1986 - 2013) co-founder of Reddit.

Desde la aparición de internet, la humanidad dispone de una nueva forma de comunicación. Si bien el debate o la discusión[2] mediante la correspondencia escrita ha existido desde hace cientos de años, internet lo ha transformado completamente. En el comienzo llegó el *email*, un formato relativamente parecido al correo convencional, con la gran diferencia de que al pulsar el botón de "enviar" se eliminaba el tiempo requerido para hacer llegar el mensaje. Es decir, la comunicación se volvió inmediata en cualquier punto del globo. Posteriormente, aparecieron los *chats*, grupos de comunicación por breves mensajes pensados para tener conversaciones en vivo. Este formato tiene su versión contemporánea en las aplicaciones para móvil, como Whatsapp o Telegram. Es un formato que se usa de una manera muy práctica en el día a día, pero también origina debates o discusiones. Si bien un grupo de *chat* suele ser privado, rápidamente surgen alternativas en abierto, ya sea bajo los artículos de un periódico digital, o en redes sociales como Facebook o Twitter. También algunos portales como Reddit, Hacker News o Stack Overflow estructuran las discusiones en abierto como espacios donde compartir contenidos sobre temas específicos, dando mucha importancia a la arquitectura de los comentarios. Estos debates *online* pierden la inmediatez del grupo de *chat* y funcionan asincrónicamente, es decir, cada cual responde o interviene cuando tiene tiempo en su día a día. Usualmente estos debates suelen durar entre varias horas y varios días.

1 "Creo que todas las formas de censura son lamentables. Mi postura es que los bits nunca son un error. Que deberíamos crear tecnologías de comunicación que permitan a la gente enviarse entre sí lo que quieran. Y cuando algunos intenten hacer trampas e intenten decir qué se puede o no se puede enviar, deberíamos contraatacar –tanto a nivel político, mediante la protesta, como a nivel tecnológico, a través del software."

2 Debate, discusión o diálogo son diferentes formatos de conversación. Aunque cada uno tienen su matiz, nos referiremos indistintamente a los dos primeros sin ahondar en sus diferencias. La deliberación, que incluye el diálogo y la discusión, siempre va más allá, buscando acuerdos que culminen en la toma de decisiones.

_ninguna tecnología podrá replicar la intensidad emocional de la cercanía del cara a cara.

En general, los mensajes en internet generan un arcoíris de actitudes, roles y términos completamentes nuevos: el *troll*, el *spam*, el *fake*[3]..., términos muy populares y negativos. Curiosamente, también existen comportamientos positivos pero menos conocidos: el arqueólogo, que revive posts antiguos; los conectores, que conectan posts relacionados; los moderadores, que intervienen para reclamar un cuidado del respeto y de las formas... La sensación generalizada, hoy en día, es que la discusión productiva, el diálogo enriquecedor y la deliberación están más que ausentes en la red. Sin embargo, esto es completamente falso. La violencia del debate político en la red es un reflejo de la crispación generalizada que viven nuestros sistemas parlamentario y mediático; esta eclipsa el diálogo respetuoso y la discusión clarificadora, los cuales ocurren en foros más especializados. Pensemos, por ejemplo, en la construcción de Wikipedia, cuyas discusiones ocurren en su mayoría *online* (aunque no sean públicas)[4]; en el foro Stack Overflow, en el cual desarrolladores de *software* se ayudan mutuamente a resolver problemas concretos de código; o en el mismo Reddit, en el cual se comparten noticias, pero también se usa para compartir todo tipo de contenido de cualquier tema imaginable.

Incluso en redes sociales podemos ver conversaciones interesantes y gente que descubre datos o contrasta información. Que el *mainstream* mediático, de la misma manera que la prensa amarillista, destaque los culebrones de la red, no implica que la discusión productiva, el diálogo enriquecedor o la deliberación tengan un espacio.

Otra crítica usual se realiza cuando se compara la discusión *online* con la presencial. ¿Cuán fácil es caer en la arrogancia y la descalificación cuando no se ve al oponente? ¿Qué fácil es atacar cuando uno se escuda en un usuario anónimo? Cierto, ninguna tecnología podrá replicar la intensidad emocional de la cercanía del cara a cara. Pero también es cierto que la discusión *online* aporta ventajas que no tiene la presencial. Podemos consultar información enlazada al instante, podemos conectar con personas que nunca podríamos encontrar en un espacio presencial, podemos conversar de forma asíncrona rompiendo las barreras espacio-temporales... En definitiva, es crucial trabajar para mejorar las tecnologías que facilitan la calidad de la discusión *online*. Las oportunidades son infinitas e inexploradas.

3 El *troll* es un usuario que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad en línea. El *spam* es contenido no solicitado, no deseado o con remitente no conocido habitualmente de tipo publicitario. El usuario *fake* es un usuario que no es el que aparenta, suplantando el nombre de otro usuario o persona.

4 El formato de Wikipedia se denomina *wiki* y tiene algunas características que lo diferencian de un foro convencional abierto.



El foro Decide Madrid

El formato de foro de Decide Madrid está inspirado en gran medida en Reddit. Decide Madrid trabaja con base en *posts*, los cuales son directamente propuestas o debates, pudiendo ser comentados de forma similar a Reddit y ser ordenados según la actividad de los mismos u otras categorías como “más apoyados” o “nuevos”[5]. El objetivo es la generación de propuestas, con la posibilidad de recoger apoyos como si se tratara de firmas, y de promocionar a la votación ciudadana.

Pasemos a analizar cómo funcionan las discusiones[6] en Decide Madrid. Un aspecto fundamental es que un comentario se puede enlazar con el *post* original, rellenando la *caja* de “Deja tu comentario”.

Comentarios (312) Notificaciones (0) Seguimiento (0)

Ordenar por Más votados

Deja tu comentario

Publicar comentario

• 20/12/2017 16:39:20

Buenas tardes, lo primero que deben hacer es no seguir talando árboles sanos ,como están haciendo en Colonia Manzanares. Más de 230 árboles en tres semanas, con la excusa de que son muy peligrosos y se nos van a caer encima, pero , cuando empezaron a talar, sólo 4 de los 230 estaban huecos por dentro. El resto ha sido un asesinato de seres vivos en toda regla y piensan seguir talando¡¡¡ Luego nos hablan de contaminación pero es una mentira, una incongruencia y un sinsentido. Todo ésto aparte de que estamos al lado del Rio y están renaturalizando para atraer más aves y ,al mismo tiempo, les quitan árboles porque dicen que están enfermos y se van a desplomar. Vamos una vergüenza para un Ayuntamiento Verde. Deberían cuidarlos, podarlos y tratarlos , no matarlos¡¡¡ Para mi es el principio del FINAL de este consistorio¡¡

7 Respuestas | Responder | 104 votos | 86 18

• 24/10/2018 08:33:37

Que razón tienes, Es una vergüenza lo que están haciendo con los arboles más grandes en Madrid. Incluso el texto de esta propuesta es una mentira. Talan arboles gigantes para plantar arbolitos que no cuidan y mueren al poco tiempo. Ademas de tener cientos de alcorques vacíos. En la Castellana han talado 700 ¿Cuantos arboles habría que plantar para sustituir a uno de los grandes que talan? ¿Cuanta contaminación absorbe un árbol grande comparado con uno pequeño? Nos deberían explicar esto.

1 Respuesta | Responder | 46 votos | 35 11

• 24/10/2018 19:29:29

NO mienta usted, trabajo en el paseo de la castellana, desde hace muchos años, y muchos de los árboles TALADOS, estaban podridos por la contaminación. Haga comentarios, pero constructivos y no destructivos por el bien de todos.

3 Respuestas | Responder

• 10/11/2018 20:50:55

Ni caso, es un troll de manual.

Sin respuestas | Responder

• 24/10/2018 21:10:22

por contaminación un árbol.... listo, que eres un listo.

También se puede enlazar a otro comentario pulsando en “Responder”, rellenando el espacio de “Deja tu respuesta” y pulsando en “Publicar respuesta”.

• 20/12/2017 16:39:20

Buenas tardes, lo primero que deben hacer es no seguir talando árboles sanos ,como están haciendo en Colonia Manzanares. Más de 230 árboles en tres semanas, con la excusa de que son muy peligrosos y se nos van a caer encima, pero , cuando empezaron a talar, sólo 4 de los 230 estaban huecos por dentro. El resto ha sido un asesinato de seres vivos en toda regla y piensan seguir talando¡¡¡ Luego nos hablan de contaminación pero es una mentira, una incongruencia y un sinsentido. Todo ésto aparte de que estamos al lado del Rio y están renaturalizando para atraer más aves y ,al mismo tiempo, les quitan árboles porque dicen que están enfermos y se van a desplomar. Vamos una vergüenza para un Ayuntamiento Verde. Deberían cuidarlos, podarlos y tratarlos , no matarlos¡¡¡ Para mi es el principio del FINAL de este consistorio¡¡

7 Respuestas | Responder | 104 votos | 86 18

Deja tu respuesta

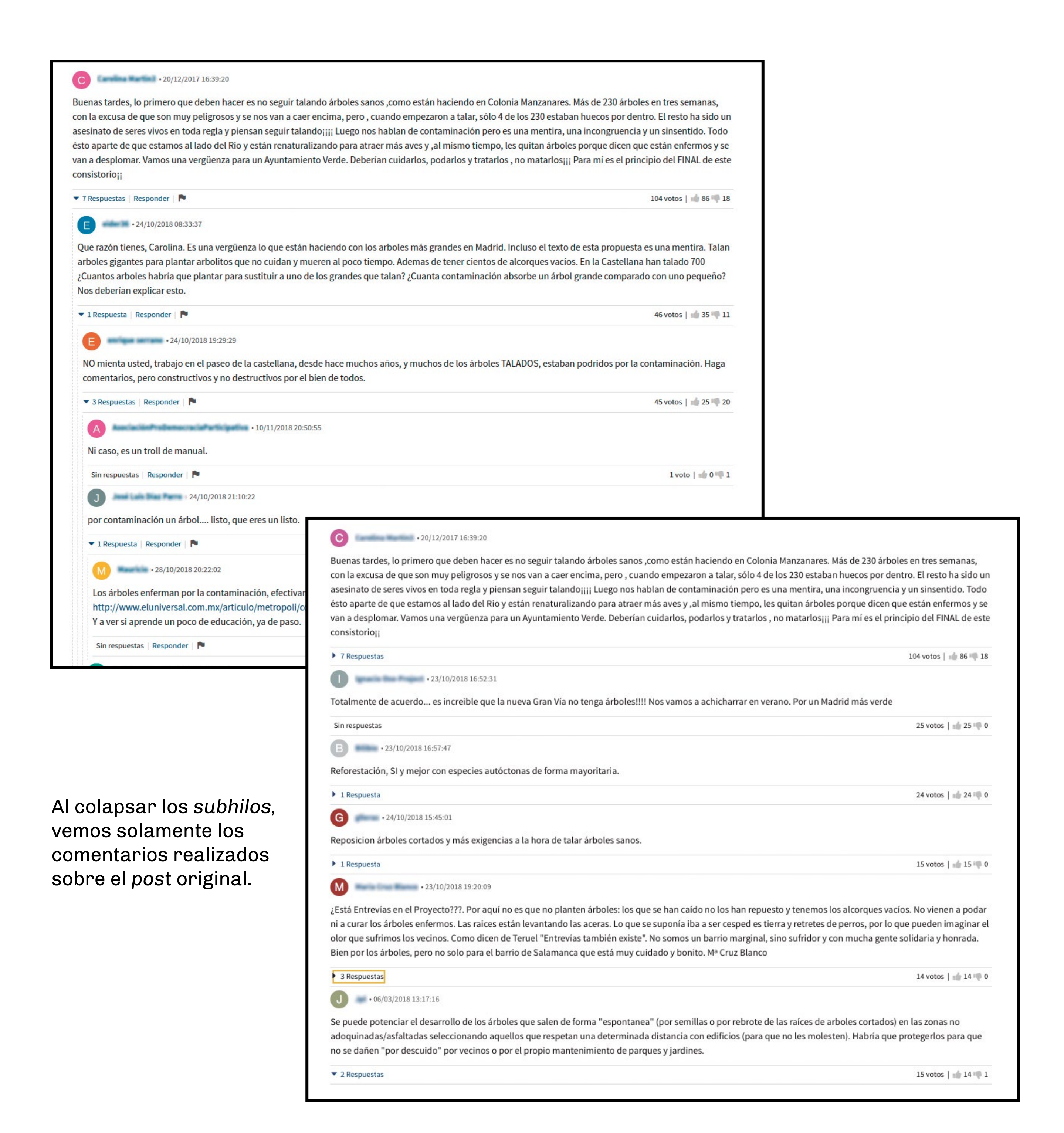
Publicar respuesta

5 Una cascada de comentarios de este estilo suele denominarse *hilo* o *thread*.

6 Hablaremos indistintamente de *discusión* o *debate*.

Esta posibilidad otorga calidad a las discusiones. Cada comentario puede generar una cascada de respuestas, produciendo *subhilos* de discusión.

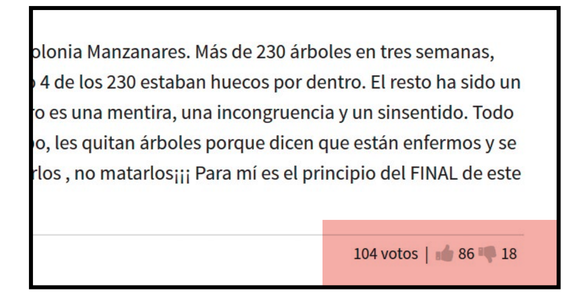
Podemos contemplar aquí los *subhilos* que genera el primer comentario, los cuales se colapsan al pulsar en “7 respuestas”. De esta manera, podemos evitar leer un *subhilo* de discusión que no nos interese.



Al colapsar los *subhilos*, vemos solamente los comentarios realizados sobre el *post* original.



Otra funcionalidad muy relevante es la posibilidad de valorar los comentarios, mediante un “me gusta” o un “no me gusta”. De esta manera, además de ordenar los comentarios por “más antiguos” o “más nuevos”, podemos ordenarlos por “más votados”.



Este es el filtro por defecto y permite una automoderación: de manera natural, los comentarios inoportunos caen en votación, y los relevantes suben. Un problema emergente de este filtro es que prima los comentarios que se han publicado anteriormente, pudiendo convertir comentarios de mayor relevancia potencial en irrelevantes. Esto ocurre dado que los usuarios no exploran toda la lista de comentarios, sino que tienden a ver los superiores; de esta manera aquellos que fueron creados posteriormente tienen menos probabilidades de ser descubiertos. Esto se puede corregir usando un filtro que dé oportunidad a los comentarios más nuevos a estar arriba, combinando los comentarios que no han sido muy vistos con los mejor valorados[7]. Esta posibilidad, sin embargo, no ha sido implementada.

Los comentarios pueden ser moderados de manera oficial y llegar a eliminarse solamente en casos extremos de faltas de respeto, insultos o amenazas. Para ello, existe una herramienta de denuncia con forma de banderita. Esta envía notificaciones al cuerpo de funcionarios responsables de esta tarea, los cuales aplican un protocolo ético.

7 Para más información sobre esta propuesta, consulte: David Ruescas, “Reddit-style filtering for e-democracy”, *davidruescas.com*, 2006.

Análisis gráfico



El equipo de Wikum durante los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia, en su edición de 2017.

_la argumentación puede cuantificarse a través de la profundidad del hilo de discusión.

La estructura de las discusiones *online* puede utilizarse como indicador de la calidad deliberativa de las discusiones en Decide Madrid. Esta idea la desarrolló Pablo Aragón durante su primera colaboración con ParticipaLab. Para ello, se sirvió de la aproximación de Gonzalez-Bailon, Kaltenbrunner y Banchs[8], la cual considera la argumentación y la representación como factores necesarios para la calidad deliberativa de las discusiones *online*. Desde un punto de vista estructural, la argumentación puede cuantificarse a través de la profundidad del hilo de discusión (a mayor profundidad, mayor intercambio de mensajes), mientras que la representación puede cuantificarse a través de la anchura del hilo de discusión (a mayor anchura, mayor implicación de la comunidad en el debate). La siguiente figura muestra esta aproximación en cuatro cuadrantes:

8 Sandra Gonzalez-Bailon, Andreas Kaltenbrunner y Rafael Banchs, “The structure of political discussion networks: a model for the analysis of online deliberation”. *Journal of Information Technology*, 25(2), 230-243, 2010.



max

Type II

Type I

depth
(argumentation)

Type III

Type IV

min

max

width
(representation)

Tipo I_Hilo ancho y profundo: *estructura con mayor calidad deliberativa de discusión.*
Tipo II_Hilo profundo: *estructura solo argumentativa.*
Tipo III_Hilo sin profundidad ni anchura: *estructura poco informativa.*
Tipo IV_Hilo ancho: *estructura poco representativa.*

Para examinar esta aproximación con las propuestas y debates de Decide Madrid, se desarrolló un sistema de visualización de los hilos de discusión como si fueran árboles radiales[9]. De esta manera, cada nodo del árbol es un comentario y las conexiones entre nodos indican a qué comentario responde cada comentario. Para identificar el mensaje inicial de la propuesta/debate, este se coloca como nodo central de la visualización y se colorea de negro. El resto de los nodos se colorean con el siguiente criterio:

- Gris: comentario sin votos.
- Verde (escala): comentario con mayoría de votos positivos.
- Rojo (escala): comentario con mayoría de votos negativos.
- Naranja: comentario con un porcentaje comparable de votos positivos y negativos.

El tamaño del nodo es proporcional al número de respuestas directas que ha recibido el mensaje en cuestión.

Para ilustrar el valor de esta aproximación, a continuación mostramos diferentes visualizaciones de hilos reales de Decide Madrid. La primera corresponde al debate “Monumento a ROTO2 en la Puerta del Sol”[10], donde se debatía una acción de *trolleo (sabotaje)* organizada por la comunidad de Forocoches. La visualización tiene forma de estrella al mostrar mucha anchura pero poca profundidad, no dándose por tanto niveles de argumentación de una estructura deliberativa.

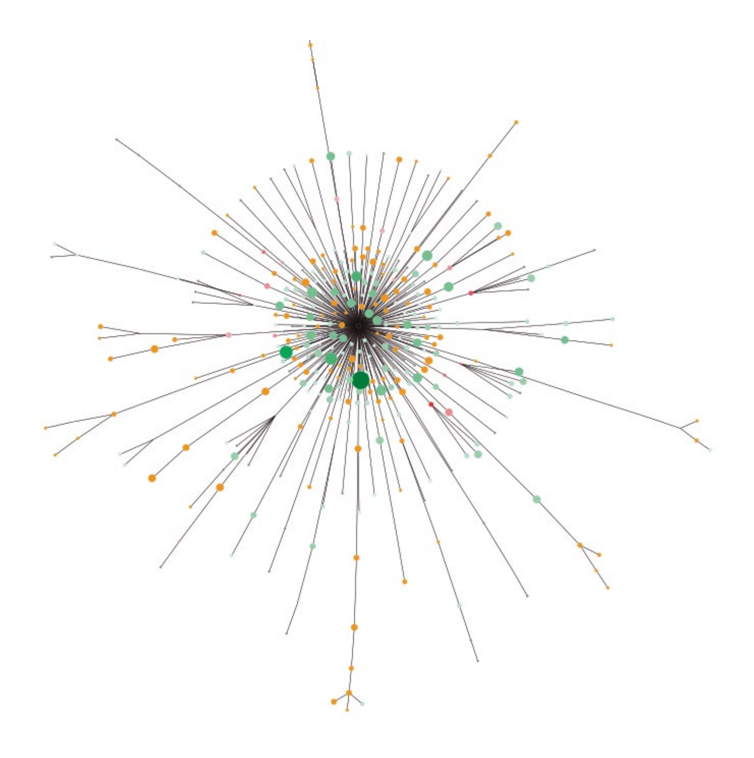


Figura tipo IV: “Monumento a ROTO2 en la puerta del Sol”.

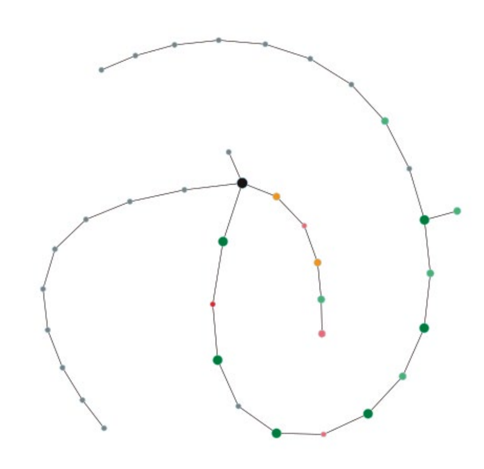


Figura tipo II: “Que se retiren las marcas de debates inadecuados a debates con sentido común”.

9 Al igual que Decide Madrid, el visualizador de hilos de discusión es de código libre. Ver: github.com/elaragon/decideviz.

10 Ver: “Monumento a ROTO2 en la Puerta del Sol” en la página web de Decide Madrid.



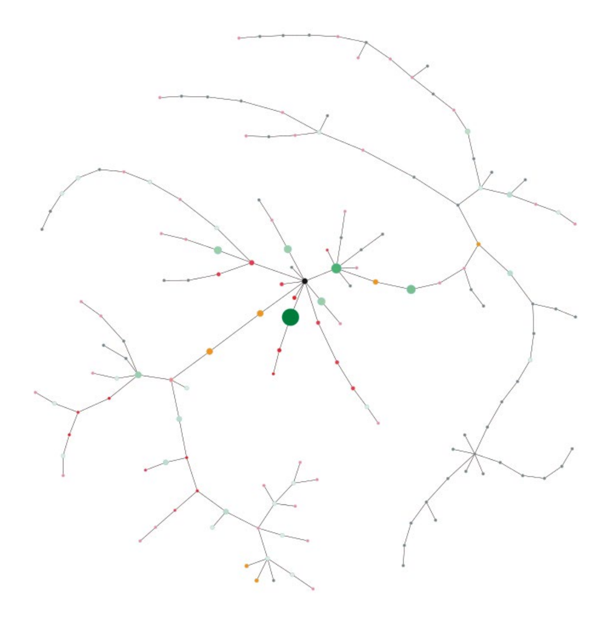


Figura tipo I: "Cuidado con los que se van a beneficiar de la remunicipalización".

La segunda visualización muestra el debate "Que se retiren las marcas de debates inadecuados a debates con sentido común"[11]. La visualización tiene forma de gusano al mostrar mucha profundidad pero poca anchura. Esta estructura se da por tratarse de una profunda discusión entre solo dos ciudadanas: "diosbendigaamerica" y "jasanujasanu". Por tanto, a pesar de la riqueza argumentativa, la discusión carece de representación.

La última visualización corresponde al debate "Cuidado con los que se van a beneficiar de la remunicipalización"[12]. Su disposición compleja (rizomática), de gran profundidad y anchura, es un buen ejemplo de estructura deliberativa.

En definitiva, las redes de los hilos de discusión ofrecen información muy relevante sobre la estructura deliberativa de los debates y propuestas de Decide Madrid. La riqueza de la participación en la plataforma se pone de manifiesto al existir estructuras deliberativas de todos los tipos descritos en el cuadrante inicial. No obstante, no se puede examinar la deliberación de las discusiones solo a través de las estructuras. Es necesario también revisar los argumentos que componen cada una de las respuestas del hilo. Una aproximación de **sumarización recursiva** de estas estructuras y mensajes interesante es la que aborda la herramienta Wikum.

11 Ver: "Que se retiren las marcas de debates inadecuados a debates con sentido común", en la página web de Decide Madrid.

12 Ver debate: "Cuidado con los que se van a beneficiar de la remunicipalización", en la página web de Decide Madrid.

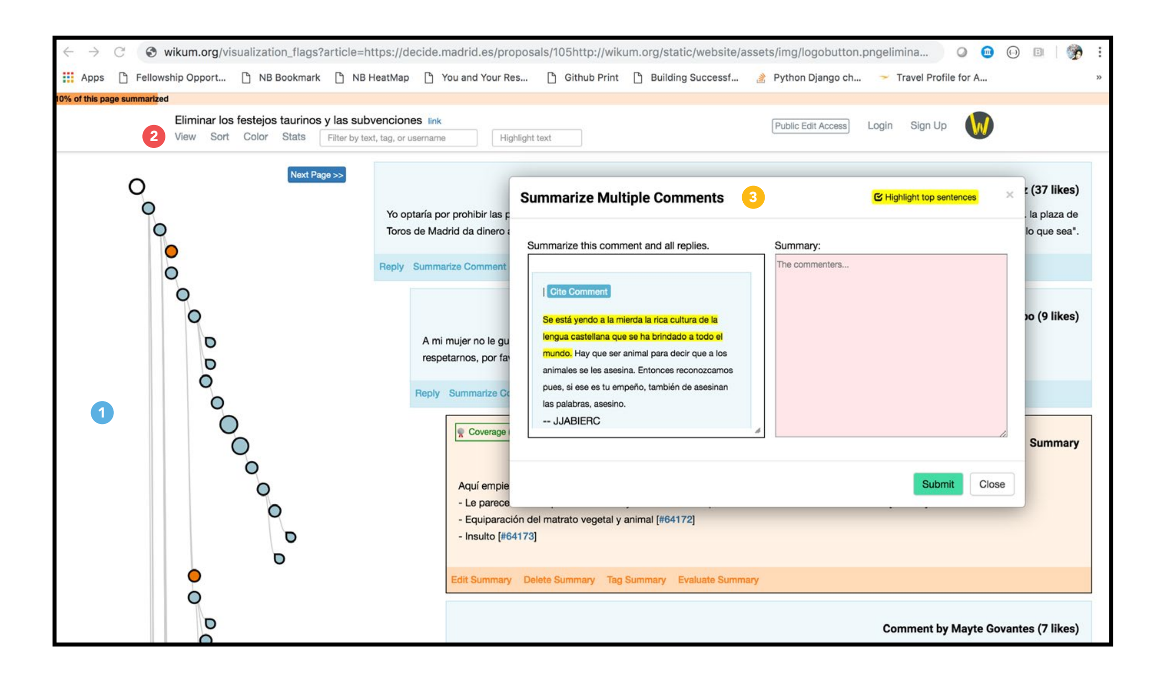
Wikum



Amy X. Zhang presentando el proyecto Wikum en la segunda edición de los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia.

En el marco de los proyectos de la convocatoria de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2017, se seleccionó el proyecto Wikum[13], de Amy X. Zhang, investigadora del Massachusetts Institute of Technology (MIT). Este proyecto realiza una propuesta para lidiar con los hilos de debate complejos. En concreto, el proyecto se basa en una estructura de *wiki* para que las participantes resuman cada hilo de forma colaborativa y recursiva, ofreciendo al resto de la comunidad una experiencia simplificada del contenido del mismo. El objetivo final es extraer la información del aporte general del debate.

Esta tecnología fue ampliada, durante esta segunda edición de la convocatoria, por permitir la importación de hilos de discusión de debates y propuestas de Decide Madrid[14]. Las capacidades de este prototipo se examinaron con participantes de la plataforma y con personal del Ayuntamiento de Madrid pero, por el momento, este se encuentra en fase experimental.



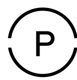
13 Amy X. Zhang, Lea Verou y David Karger, "Wikum: Bridging discussion forums and wikis using recursive summarization". *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing* (pp. 2082-2096), 2017.

14 github.com/amyxzhang/wikum/issues/88.





5. Comunidades propositivas.



Las propuestas y los debates en Decide Madrid son espacios en constante movimiento. Cada día hay miles de visitas en la web, de las cuales algunos cientos generan contenidos: debates, propuestas o comentarios. A la hora de escribir estas líneas, hay más de 26.000 propuestas ya acumuladas, aunque la mayoría ya figuran en la categoría "archivadas" pues han caducado. El resto se puede ordenar según su actividad o en función del número de apoyos. Haciendo una breve incursión en los contenidos se percibe que mucha información es redundante: está repetida con leves variaciones. Mucha gente llega a lugares comunes de manera aislada, sin saber que otros ya han propuesto o comentado lo mismo cientos de veces. Sin embargo, cada cierto tiempo uno encuentra perlas de originalidad: propuestas o ideas realmente valiosas y creativas que se acaban perdiendo en esa montaña infinita.

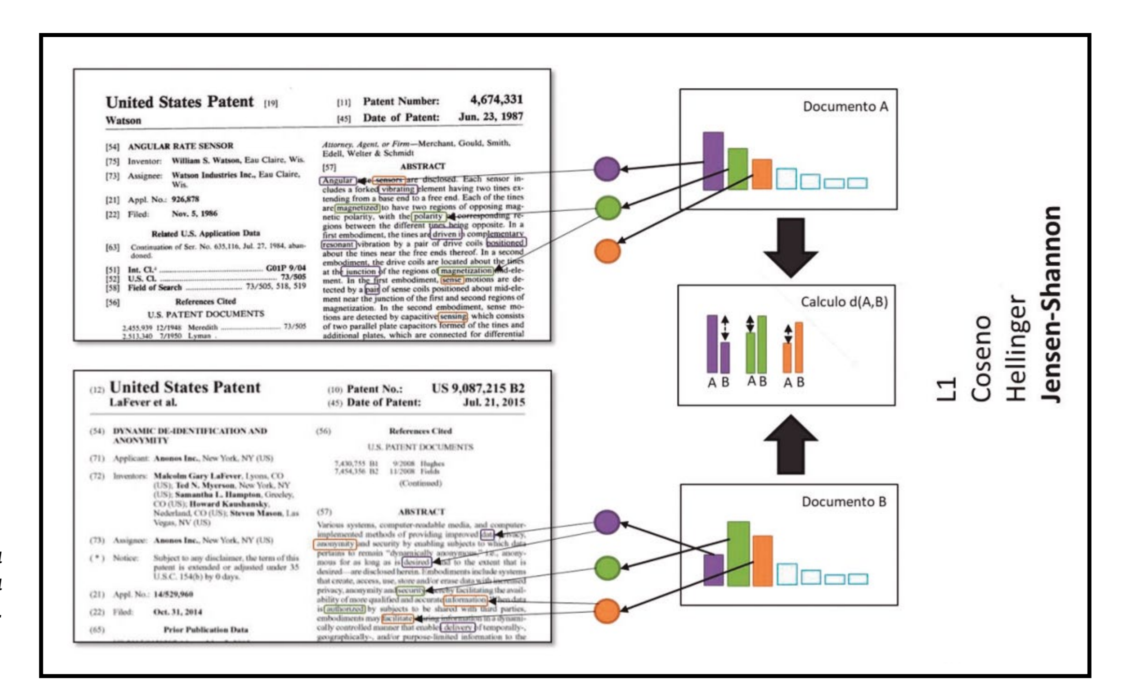
Las posibilidades de exploración que se ofrecen al usuario en Decide Madrid son útiles, aunque convencionales y limitadas. Básicamente, son listados de títulos ordenados de una forma u otra. Desde la línea de trabajo de análisis de datos de la participación, se planteó la posibilidad de intentar ir más allá y buscar visualizaciones gráficas que permitieran exploraciones alternativas. Con este cometido, Pablo Aragón creó un prototipo para descubrir temas y propuestas de manera interactiva. El sistema se basa en solicitar al participante su interés, con un formulario de búsqueda, para después recuperar propuestas que contengan dicho interés en el título o texto. Las propuestas se agrupan en clusters temáticos, utilizando el algoritmo de recuperación de información Carrot2, y se presentan con un mosaico de temas, utilizando colores para distinguirlos y tamaño proporcional a la suma de apoyos de cada tema. Como se puede ver en la



Web de Decide Madrid.



Web de Decide Madrid.



Cálculo de la distancia temática entre documentos.

siguiente figura, la palabra "basuras" devuelve los temas "cubos de basura" o "impuesto de basuras", entre otros.

Al pulsar sobre un tema del mosaico, por ejemplo "impuesto de basuras", se despliega el grupo o *cluster* de propuestas de la siguiente figura, mostrando todas las propuestas relacionadas con este subtópico, cada una representada por un círculo. Además, de un vistazo, podemos saber cuáles propuestas tienen más apoyos, ya que la cantidad de apoyos es proporcional al radio de cada circunferencia.

Al pasar el cursor sobre el círculo, vemos el título que el/la autor/a dio a la propuesta en Decide Madrid y los apoyos que ha recibido. Pulsando sobre este, podemos navegar directamente en la *url* de la propuesta.

El proyecto del mosaico se muestra como un camino interesante para seguir explorando. Por un lado, la agrupación de propuestas por un algoritmo nos permite establecer un criterio pautado por el cual esas propuestas y correspondientes usuarios podrían colaborar. Por otro lado, permite una manera alternativa de explorar Decide Madrid. Si bien el prototipo ofrece agrupaciones entre propuestas a nivel léxico, existen técnicas más avanzadas en el campo del Procesamiento de lenguaje natural (NLP)[1].

¿Qué grupos de investigación hay en España que trabajen en procesamiento de lenguaje natural y que nos puedan ayudar con esta tarea? Se da la increíble casualidad de que dos funcionarios de la Secretaría de Estado para el Avance Digital, David Pérez y Juan de Dios Llorens,

1 El Procesamiento de lenguaje natural es un campo de las ciencias de la computación, la inteligencia artificial y la lingüística, que estudia las interacciones entre las computadoras y el lenguaje humano.



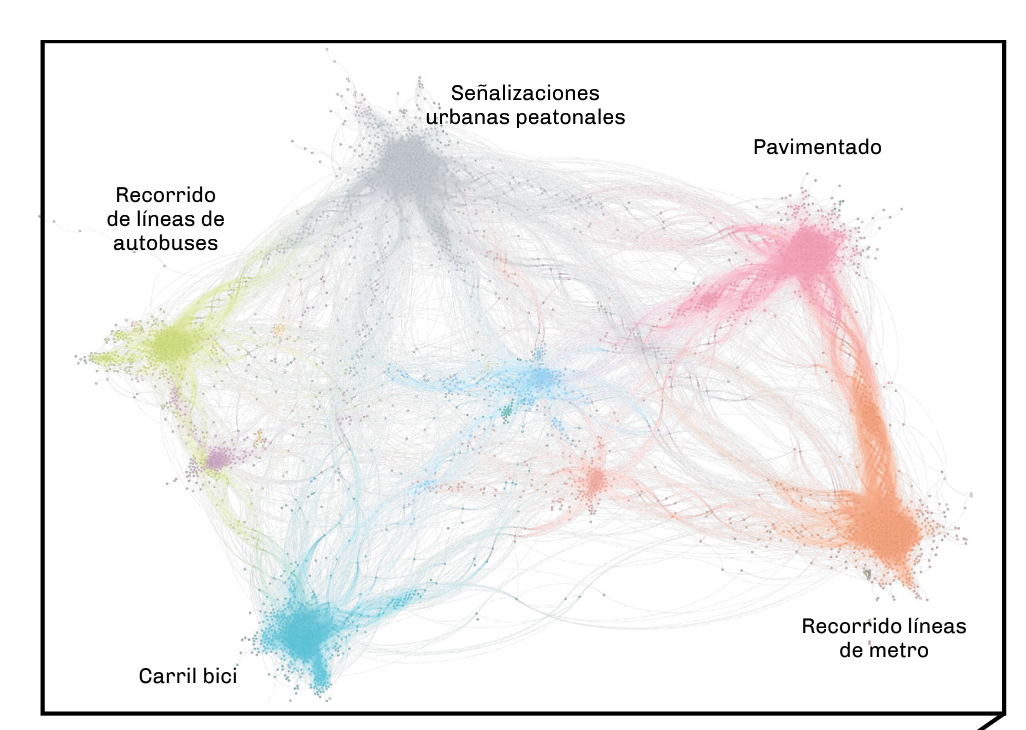


Figura 2: Detalle del mapa inferior. Podemos ver como estas cinco comunidades están temáticamente diferenciadas. Los nodos intermedios corresponden con propuestas que están a medio camino entre diferentes agrupaciones.

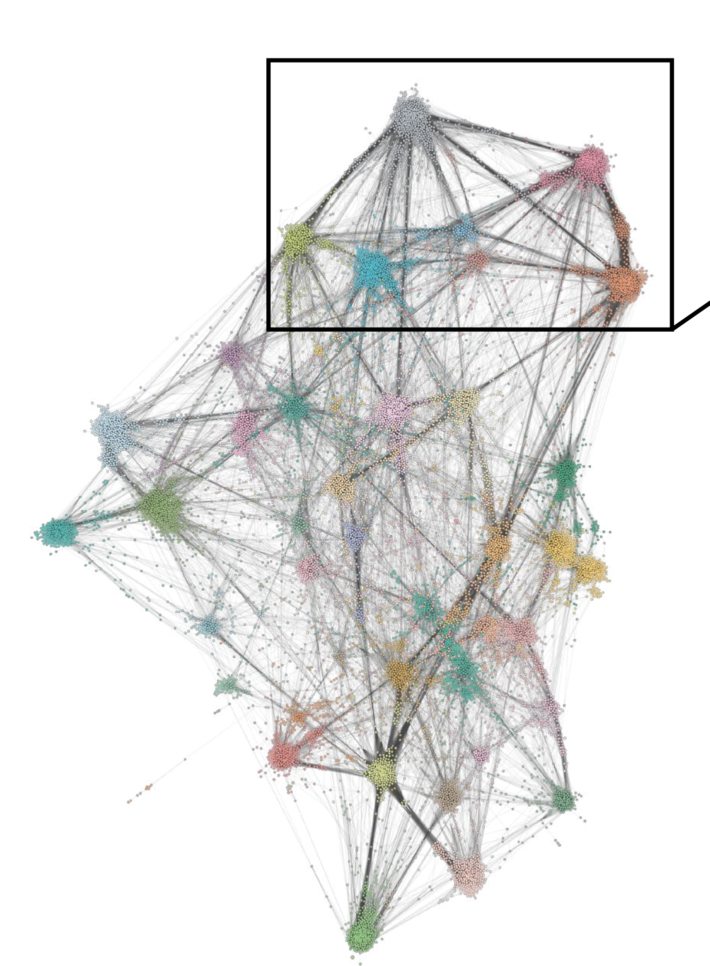


Figura 1: Mapa general de la agrupación de las propuestas ciudadanas de Decide Madrid basada en el procesamiento del lenguaje natural,el modelo de tópicos y la distancia inter-documental con layout forceAtlas2. Cada color muestra las agrupaciones por modularidad calculadas con el algoritmo de Louvaine.

realizaron ya en 2016 un piloto sobre más de 18.000 propuestas de Decide Madrid. El trabajo, aunque no está publicado, fue presentado en la CONSULCON 2018 por ellos mismos. Básicamente, según recogen estos funcionarios en su artículo, "el procesamiento de lenguaje natural es un conjunto diverso de tecnologías que va jalonando el camino hacia la comprensión automática del lenguaje humano. Permiten, entre otras cosas, explotar automáticamente este volumen de información textual que ya es inabordable"[2]. En concreto, se empleó el algoritmo LDA[3], el cual permite extraer las temáticas subyacentes de una colección de documentos y expresarlos como mezclas de tales temáticas. Dichas temáticas no son otra cosa que distribuciones de probabilidad sobre el diccionario de palabras empleado para expresar todos los documentos. La descripción de los documentos en términos de dichas temáticas les asocia una huella temática. A partir de esta huella, se pueden hallar las distancias entre documentos basados en los contenidos temáticos, comparando propuestas y estableciendo cuáles son más próximos entre sí. De este modo, es posible conseguir una agrupación en función del contenido de las mismas.

Por medio de este algoritmo, en la siguiente figura podemos hacernos una idea de las comunidades que se forman en Decide Madrid. Este prototipo demuestra que la agrupación de propuestas mediante NLP+LDA es funcional y abre la puerta para facilitar la interacción de usuarios con temáticas de interés común.

La tecnología existe, pero aún no está implementada. Esto no quita que desde ParticipaLab se pueda seguir experimentando y diseñando procesos piloto. Para esto surge el proyecto "Comunidades propositivas"[4], liderado por la organización Komons. Este proyecto trabaja sobre la hipótesis previa de que la participación *online* individual y fragmentada puede transformarse en comunidades estratégicas, formadas por individuos que colaboran para alcanzar objetivos comunes. No hace falta esperar a tener un algoritmo en Decide Madrid; esto se puede hacer mediante una mediación apropiada que valore los datos y los temas de las propuestas, así como otros aspectos cualitativos. El objetivo de este proyecto es demostrar que sí es posible generar un *engagement* crítico en una comunidad potencial de cientos de usuarios, como es el caso de Decide Madrid. Es decir, una comunidad real lo suficientemente consistente como para generar un proceso deliberativo autogestionado y realizar propuestas informadas y colaborativas; una comunidad con el potencial de llevar a cabo una campaña tan intensa como para que su propuesta sea valorada por la institución.

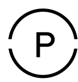
El primer piloto, basado en las propuestas relacionadas con "infancia", arrancó a comienzos de 2018. Tras realizar un convocatoria temática, se invitó a todos los interesados, además de los más de 300 proponentes ya existentes en Decide Madrid. Más de 1500 personas respondieron a la llamada y mostraron interés, y alrededor de 60 se reunieron presencialmente el 3 de marzo[5] en un encuentro que dio inicio

2 Ver "Artículo de Juan de Dios Llorens y David Pérez" en la página web de Medialab Prado.

3 David Blei, Andrew Ng y Michael Jordan, "Latent dirichlet allocation". *Journal of machine Learning research 3*,pp 993-1022, 2003.

4 Para más información consultar el Anexo 1.

5 Ver encuentro de "Derecho a jugar": "Diseña un Madrid más amigable con la infancia", en la página web de Medialab Prado.



a una comunidad. El grupo de narrativas transmedia de La Coctellera trabajó la construcción afectiva de esta incipiente comunidad propositiva[6]. El encuentro fue un hito en la constitución de la comunidad y sirvió para generar capital social, verter más ideas y reflexionar de manera conjunta durante una mañana entera. Tras esta iniciativa, se creó un grupo motor de la comunidad que publicó una propuesta el 25 de mayo de 2018, titulada "Derecho a jugar: para un Madrid más amigable con la infancia". También, se formó un equipo de comunicación, con la capacidad de afrontar la campaña de recolección de apoyos, el cual consiguió posicionar la propuesta como la más apoyada, siendo valorada para pasar a consulta por el Observatorio de la Ciudad[7].

El proyecto "Comunidades propositivas" busca generar aprendizajes que faciliten la autogestión de este tipo de comunidades. Es por ello un proceso iterativo que tuvo continuidad con otra comunidad temática llamada "Madrid más verde"[8].

En definitiva, estos proyectos piloto permiten vislumbrar un sistema inclusivo de iniciativa ciudadana, en el cual no solo las organizaciones con recursos tienen la capacidad de elevar sus propuestas, sino también la ciudadanía común, supliendo la falta de recursos mediante infraestructuras institucionales neutrales. Allí donde hay una afección, podemos detectarla y activar un grupo de interés ciudadano, empoderándolo mediante la iniciativa política.



Encuentro "Diseña un Madrid más amigable con la infancia. Derecho a jugar" celebrado el 3 de marzo de 2018 en Medialab Prado.



Encuentro "Madrid más verde", segunda comunidad piloto.



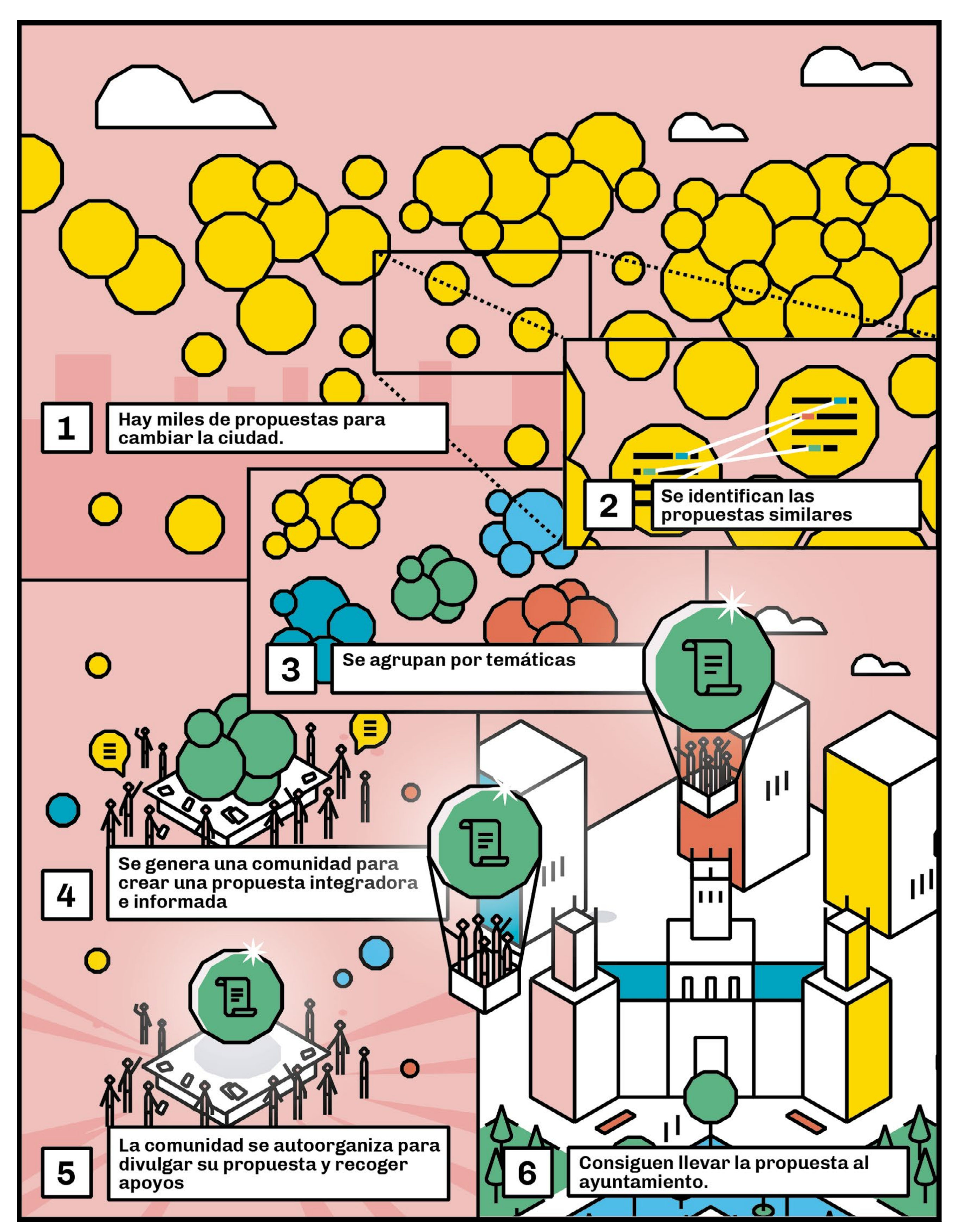
"Diseña un Madrid más amigable con la infancia. Derecho a jugar" en Medialab Prado.

---

6 Para más información sobre el trabajo de construcción comunitaria de La Coctellera, ver capítulo 9: "Narrativas de la participación".

7 Más información sobre el Observatorio de la Ciudad en el capítulo 7: "Democracia y sorteo".

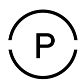
8 Ver encuentro "Madrid más verde", en la página web de Medialab Prado.



Idealización del proceso de generación de comunidades propositivas.



6. Impulsando las propuestas ciudadanas.



El reto de las propuestas ciudadanas

Tal como se expuso en el capítulo 3, los ciclos de vida de las propuestas ciudadanas son realmente cortos. Tras publicarlas, el usuario no tiene por qué volver a relacionarse con ellas. Muchas propuestas se crean a la ligera. Como una necesidad de compartir una inquietud, idea o demanda. Muchos usuarios ni siquiera han valorado el reto al que se enfrenta su propuesta. Sin embargo, sí que existen usuarios que toman conciencia de estar ante un mecanismo real, en el cual podrían conseguir hacer trascender su demanda hasta el gobierno y lograr su ejecución. Hay también organizaciones que persiguen de manera premeditada conseguir los apoyos necesarios para activar una consulta. Este segmento de los usuarios vive una frustración generalizada dado que la mayoría de estas propuestas que sí lo intenta apenas consigue trascender, en los mejores casos, los 1000 apoyos, quedando aún lejos del objetivo de los 27.662.

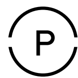
A finales del 2017, Platoniq inició un proyecto de investigación y desarrollo con ParticipaLab. El proyecto buscaba transferir la experiencia de Platoniq con metodologías de co-creación y con su plataforma de *crowdfunding* cívico Goteo.org, para idear mejoras en el *engagement* y la experiencia de usuario en la sección de “Propuestas ciudadanas” de la plataforma Decide Madrid. Después de una serie de sesiones de co-creación, se acordó que Platoniq se centraría en el diseño estratégico de un espacio nuevo dentro de la sección de “Propuestas ciudadanas”: el “Dashboard de propuestas ciudadanas”. Un marco que integró la selección de las ideas y nuevas funcionalidades que surgieron de los talleres públicos diseñados y facilitados por Platoniq en Medialab, en noviembre de 2017 y febrero de 2018. Las funcionalidades abordadas en el “Dashboard” han sido ideadas colaborativamente mediante las metodologías de co-creación y Design Thinking de Platoniq.

Estas buscan dar respuesta a necesidades y expectativas que los usuarios de la plataforma han ido manifestando, tanto en los talleres realizados como en entrevistas e informes realizados por otros grupos de investigación de ParticipaLab. En las sesiones de co-creación, fueron invitados a participar usuarios de la plataforma, miembros del equipo de Decide Madrid (comunicación, desarrollo, diseño…), miembros de otros grupos de investigación de ParticipaLab, representantes de otras plataformas de firmas y ONGs.

De esta manera, entre julio y septiembre del 2018, se inició la implementación del “Dashboard”, o “Panel de control de Propuestas ciudadanas”, donde se puede experimentar con algunas mecánicas de gamificación y nuevos recursos de difusión y dinamización de propuestas ciudadanas. El “Dashboard” es el marco que contiene una serie de funcionalidades básicas que se irán probando y consolidando, las cuales se aspira a que crezcan en el futuro. La mecánica del “Dashboard” tiene el potencial de convertirse en el disparador de *outputs* de futuras investigaciones y desarrollos. Y aunque está pensado para reactivar las “Propuestas ciudadanas”, es un modelo de retroalimentación de la comunidad de Decide Madrid que podría aplicarse también en los presupuestos participativos.

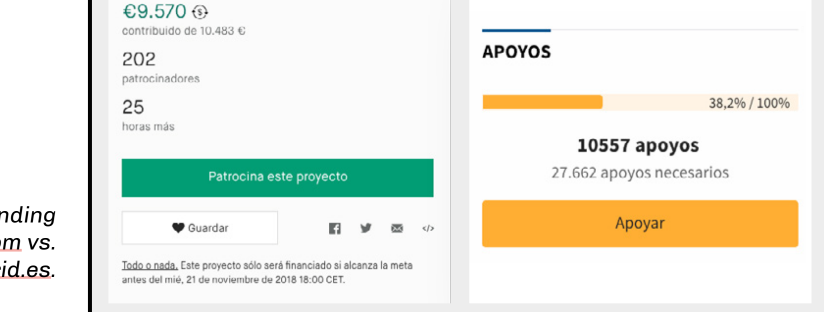


Taller de co-creación para la definición del Dashboard de propuestas en Medialab Prado.



Lecciones

del *crowdfunding* aplicadas al Dashboard de Propuestas



Modelo crowdfunding de Kikstarter.com vs. Decide.madrid.es.

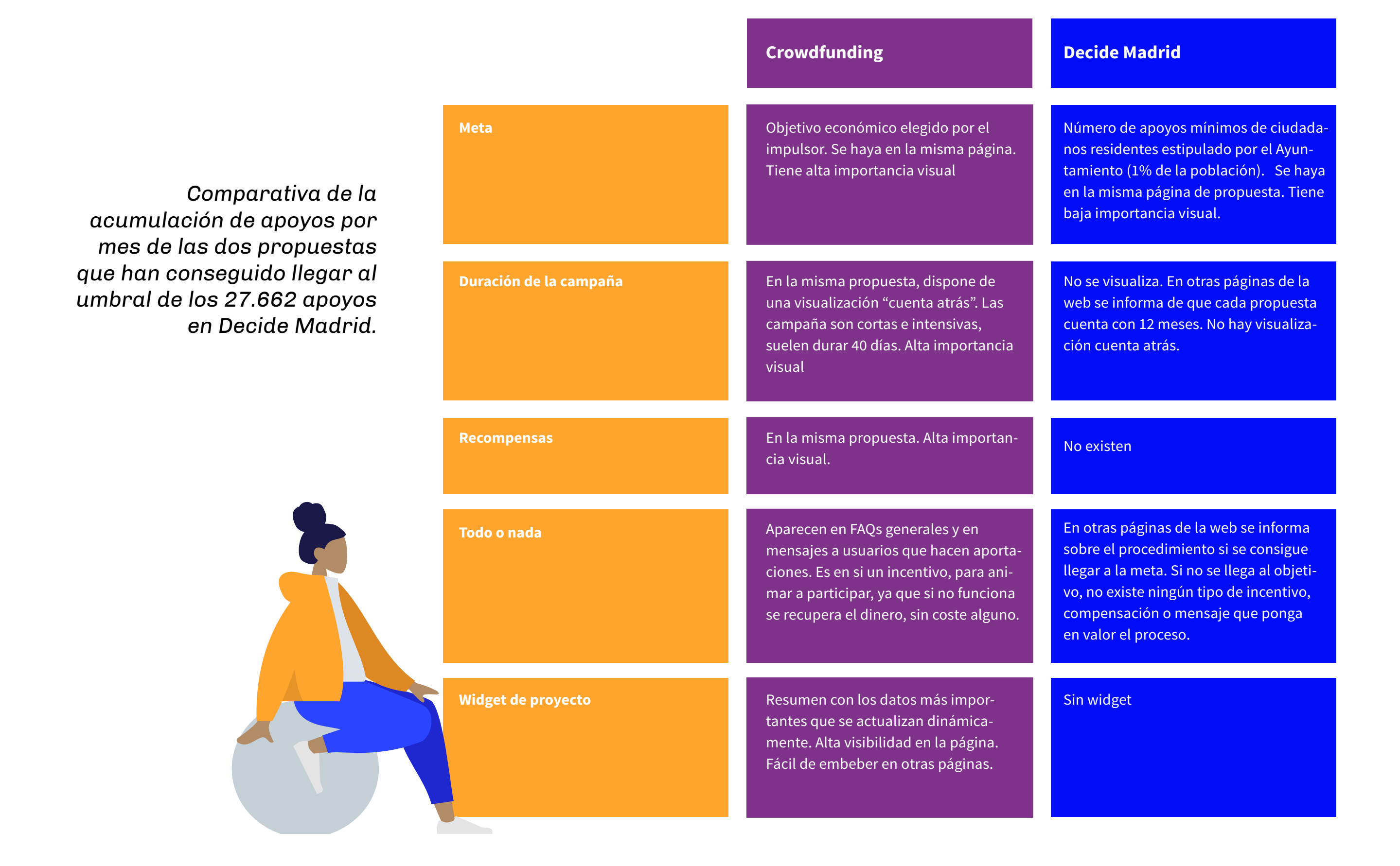
Cuando Platoniq se suma a los equipos de investigación de ParticipaLab, se topa con datos como que el 73% de las propuestas no llegan a los 100 apoyos y el 99% no llegan a los 1000. Entre todas las propuestas, cuatro han alcanzado más del 50% de los apoyos necesarios para pasar a votación y, especialmente, nos llama la atención que el 80% de las propuestas solo tienen actividad el primer día. Claramente el *engagement* de la plataforma se convierte en el tema clave a afrontar. Dado el éxito del *crowdfunding*, especialmente en cuanto a la capacitación y *engagement*, el proyecto busca trasladar a la sección de “Propuestas ciudadanas” de Decide Madrid lo aprendido en la dinamización de las campañas de *crowdfunding* de Goteo.org.

Los estudios sobre *crowdfunding* y la experiencia de Platoniq en Goteo.org señalan que las campañas que no son difundidas o lideradas por sus promotores tienen escasas probabilidades de conseguir su objetivo, por lo que resulta vital motivar a los impulsores a difundirlas. Los apoyos monetarios, y de otro tipo, para cualquier iniciativa, no vienen solos. Se trata de un esfuerzo que debe liderar quien impulsa la idea. Hay que estar preparado para invertir tiempo y energías en difundir de modo regular durante toda la campaña –mejor si es en equipo–, o la campaña no saldrá adelante. En Goteo.org existen un equipo de asesores, herramientas para difundir y consejos automáticos que reciben los usuarios cada día para mantener la campaña viva. En Decide Madrid, por otro lado, se dispone de un manual de campañas, el “Kit de

difusión", accesible y descargable desde su *web*[1]. Hasta el momento este era el único recurso orientado a la difusión de las "Propuestas ciudadanas".

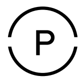
Otra de las revelaciones que se obtiene estudiando las campañas de *crowdfunding*, es que durante los primeros días debe llevarse a cabo un especial esfuerzo de difusión entre quienes impulsan el proyecto, su comunidad o la gente próxima (amigos, compañeros, conocidos, familiares). Normalmente, está comprobado que solo a partir de reflejar una recaudación de entre el 20% y el 30%, la gente desconocida por el promotor, atraída por la plataforma u otras fuentes, se animará a apostar por la idea, siguiendo una especie de "efecto manada". Un dato que no se puede perder de vista es que las iniciativas que reúnen ese 30% de su objetivo, durante la primera semana de los 40 días de campaña, tienen altas probabilidades de éxito. Si observamos las gráficas de las dos campañas exitosas de Decide Madrid, comprobamos que siguen un patrón similar, coincidiendo en que los primeros días superaron los 100 apoyos y a los dos meses de campaña contaban con más del 20% de los 27.662 apoyos necesarios en este momento.

Comparativa de la acumulación de apoyos por mes de las dos propuestas que han conseguido llegar al umbral de los 27.662 apoyos en Decide Madrid.



	Crowdfunding	Decide Madrid
Meta	Objetivo económico elegido por el impulsor. Se haya en la misma página. Tiene alta importancia visual	Número de apoyos mínimos de ciudadanos residentes estipulado por el Ayuntamiento (1% de la población). Se haya en la misma página de propuesta. Tiene baja importancia visual.
Duración de la campaña	En la misma propuesta, dispone de una visualización "cuenta atrás". Las campaña son cortas e intensivas, suelen durar 40 días. Alta importancia visual	No se visualiza. En otras páginas de la web se informa de que cada propuesta cuenta con 12 meses. No hay visualización cuenta atrás.
Recompensas	En la misma propuesta. Alta importancia visual.	No existen
Todo o nada	Aparecen en FAQs generales y en mensajes a usuarios que hacen aportaciones. Es en si un incentivo, para animar a participar, ya que si no funciona se recupera el dinero, sin coste alguno.	En otras páginas de la web se informa sobre el procedimiento si se consigue llegar a la meta. Si no se llega al objetivo, no existe ningún tipo de incentivo, compensación o mensaje que ponga en valor el proceso.
Widget de proyecto	Resumen con los datos más importantes que se actualizan dinámicamente. Alta visibilidad en la página. Fácil de embeber en otras páginas.	Sin widget

1 Ver: decide.madrid.es/mas-informacion/kit-decide.



Así pues, vemos que sí es posible conseguir el reto y los patrones de éxito se asemejan a los de una campaña de *crowdfunding*. Hay que conseguir que cualquier usuario o comunidad de usuarios tenga las herramientas que faciliten estas dinámicas de difusión y colaboración, pero ¿cómo mantenemos la atención y motivación del usuario para difundir? ¿Cómo transformamos Decide Madrid en una plataforma que hable y que estimule en el gran reto de conseguir comunidad y apoyos? ¿Cómo ayudamos a usuarios que normalmente no tienen experiencia en difusión y comunicación digital? El “Dashboard” de propuestas intenta abordar este problema.

_¿cómo transformamos Decide Madrid en una plataforma que hable y que estimule en el gran reto de conseguir comunidad y apoyos? ¿Cómo ayudamos a usuarios que normalmente no tienen experiencia en difusión y comunicación digital?

1er día	100	162
Mes 1	3253	3808
Mes 2	6750	6571
Mes 3	8350	7875
Mes 4	9265	8662
Mes 5	12639	11166
Mes 6	17536	14872
Mes 7	20928	17553
Mes 8	26060	21273
Mes 9	30457	24770
Mes 10	33219	26981
Mes 11	34583	27998
Mes 12	34722	28097

APOYOS

40000
35000
30000
25000
20000
15000
10000
5000
0

1er día 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

12 MESES

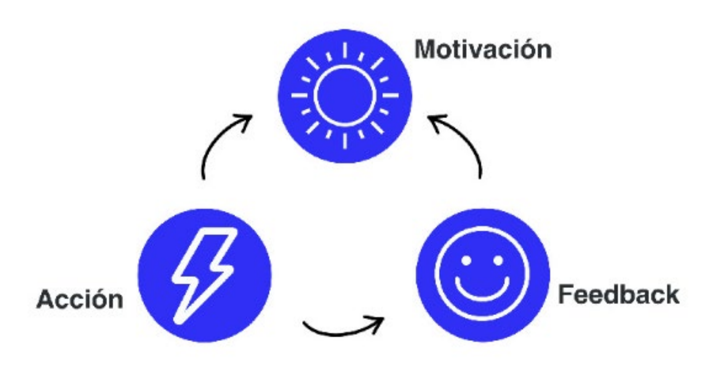
Billete único para el transporte público

Madrid 100% Sostenible

Comparativa de la acumulación de apoyos por mes de las dos propuestas que han conseguido llegar al umbral de los 27.662 apoyos en Decide Madrid.

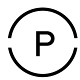
Mecánica
del Dashboard de Propuestas

_la gamificación se basa en aplicar dinámicas y elementos de juegos a entornos no lúdicos.



La gamificación se basa en aplicar dinámicas y elementos de juegos a entornos no lúdicos. En este caso, el trabajo se centró en mecánicas como las recompensas, la adquisición de nuevos recursos y la retroalimentación para crear *bucles de acción*. Este concepto de *bucle* persigue tres claves para conseguir *engagement*: motivación, acción y *feedback*. Motivación para vincular al usuario; acción para generar un reto concreto que mantenga interesado; y *feedback* para dar resultados que puedan proporcionar satisfacción y sorpresa. Finalmente, estos factores deben reforzar la motivación y mantener así vivo el ciclo de *engagement*. El trabajo se enfocó en trasladar este concepto a un patrón funcional que se integre en la "vida digital" de las propuestas ciudadanas; un patrón lo suficiente versátil para que pueda adaptarse, ampliarse o sofisticarse en cualquier momento, tanto en la plataforma Decide Madrid, como en cualquier plataforma basada en CONSUL.

Hasta la implementación del "Dashboard de Propuestas", el usuario de la plataforma Decide Madrid contaba con un panel de usuario donde administrar sus datos de acceso, preferencias, el acceso rápido al listado de propuestas, presupuestos publicados y las notificaciones relacionadas. Este piloto se enfoca en el desarrollo de un espacio específico de "Gestión de la Propuesta ciudadana" en Decide Madrid, donde se puede editar, publicar o archivar la propuesta, pero sobre todo, donde se proporcionan recursos de forma escalonada según dos variables esenciales: el tiempo y los apoyos conseguidos. De esta manera, en cualquier momento, se



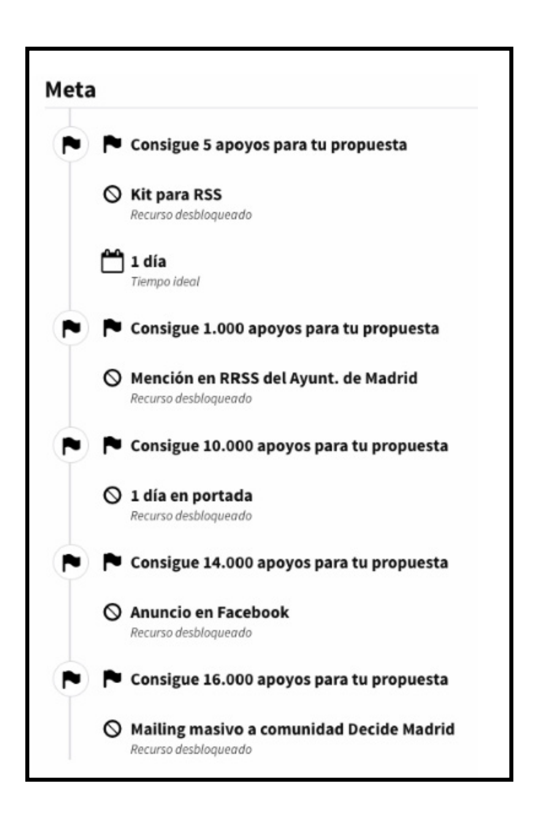
Propuesta en fase borrador

Una mejora importante en Decide Madrid, para los usuarios con propuestas ciudadanas, ha sido poder guardar la propuesta en modo “borrador”. Hasta el momento, el usuario rellenaba el formulario de la propuesta y esta quedaba directamente publicada. Tal característica no facilitaba la concienciación del usuario para movilizar la propuesta, y mucho menos para estar preparado el primer día de difusión. Así, la gran mayoría de propuestas desaprovechaba uno de los momentos con más visibilidad: ese primer día en que las propuestas ciudadanas nuevas aparecen por defecto en la portada de Decide Madrid. Con esta nueva posibilidad, el usuario puede preparar mejor la difusión de su propuesta e incluir a más personas en su definición y defensa antes de publicarla. Para este momento, se habrán propuesto una serie de acciones en el “Dashboard”, además de aparecer disponible el recurso “Encuesta”.

pueden crear nuevos recursos o acciones desde el panel de administración de Decide Madrid y programar la visualización de los mismos en función de las variables esenciales. La acción o recurso puede activarse y desactivarse según se necesite, solo con indicarlo en el panel de administración. Si está activa, estará accesible para todos los usuarios con propuestas ciudadanas que cumplan con las condiciones de los días y apoyos configurados, para ganar ese nuevo recurso o mostrar la acción en la página de “Progreso”. Esta funcionalidad sigue el modelo de ofrecer recompensas por llegar a metas.

Alcanzar una meta en el “Dashboard” es equivalente a conseguir un recurso nuevo. Por eso, la configuración de recursos (según días y apoyos) definirá la estructura de las metas que se le presentan al usuario. Introducir un recurso nuevo hará que, por defecto, aparezca una meta nueva, y de la misma manera aparecerá el recurso con forma de tarjeta en la página de “Progreso” del “Dashboard de Propuestas”.

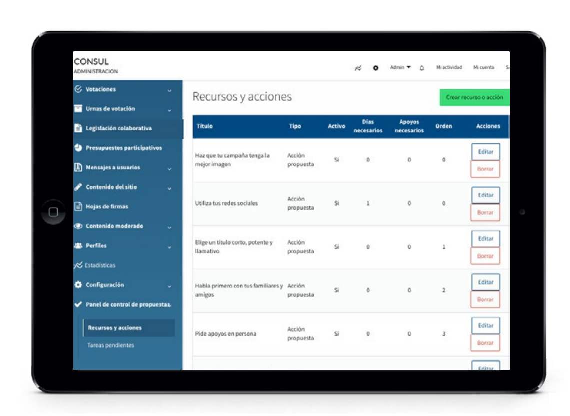
Los recursos y acciones tienen la misma estructura en la base de datos y se crean de la misma manera en el “Administrador” de Decide Madrid. El formulario para introducir una nueva acción o recurso en el sistema cuenta con los campos de título, descripción breve, descripción larga; además, en él se pueden incluir documentos y links. También en este mismo formulario se encuentran las opciones de configuración como: definir si es una acción o un



Detalle de cómo se muestran las Metas ligadas a la obtención de nuevos recursos en la página de Progreso.



Ejemplos de acciones posibles para los difusores de propuestas en el Dashboard.



Configurador de acciones en el panel de administración de CONSUL.

recurso; si este debe solicitarse al administrador; el número de días y apoyos para activarse; y el orden en la visualización (este último criterio es útil cuando tenemos acciones o recursos que se activan con los mismos días o los mismos apoyos).

Las acciones y recursos, aunque se creen de la misma manera, se visualizan de forma diferente en la página de “Progreso”. La acción solo muestra su título y la descripción breve. Funciona como una tarea a realizar por el usuario con su *checkbox* correspondiente. Cuando está pendiente de realizar, se puede acceder a la descripción breve y cuando el usuario la ha marcado como realizada, esta deja de aparecer y se substituye por la fecha y el icono de “tarea realizada”. Las acciones son una funcionalidad ágil para proponer consejos de difusión a los usuarios, y también una manera de insistir en el uso de las funcionalidades de la plataforma[2].

2 Se pueden consultar todos los *copies* de las acciones propuestas en el informe final de Platoniq: “Recursos y mecánicas para el nuevo Dashboard de Propuestas Ciudadanas”, en la página web de Medialab Prado.



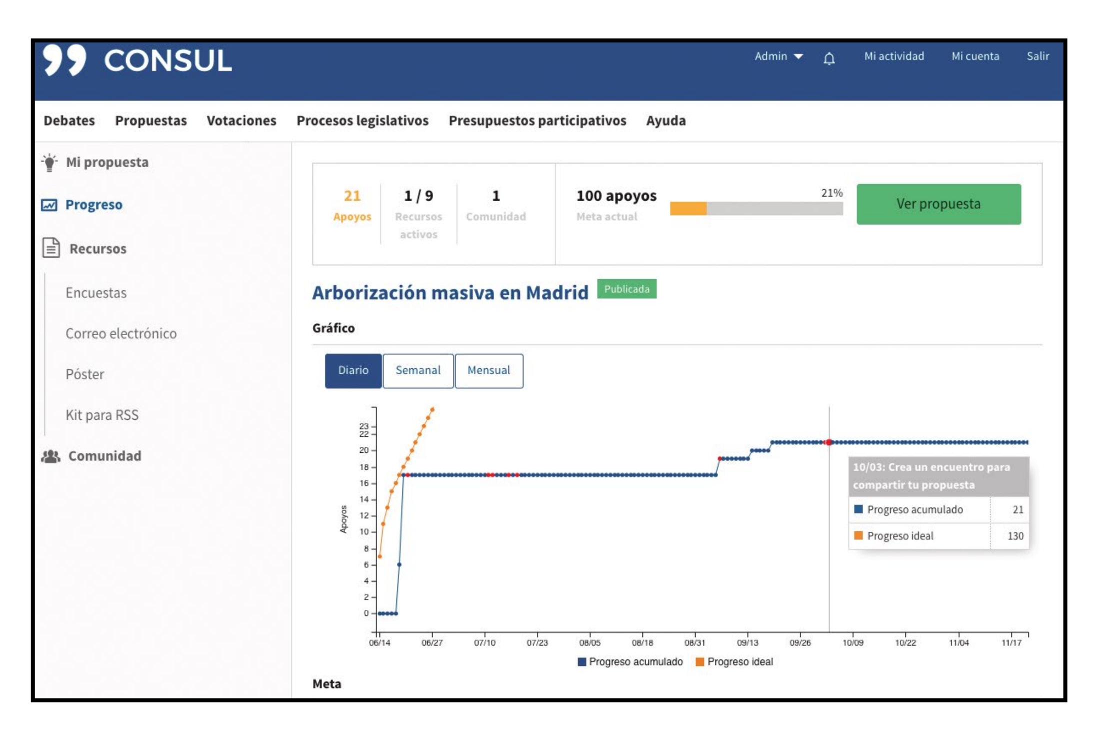
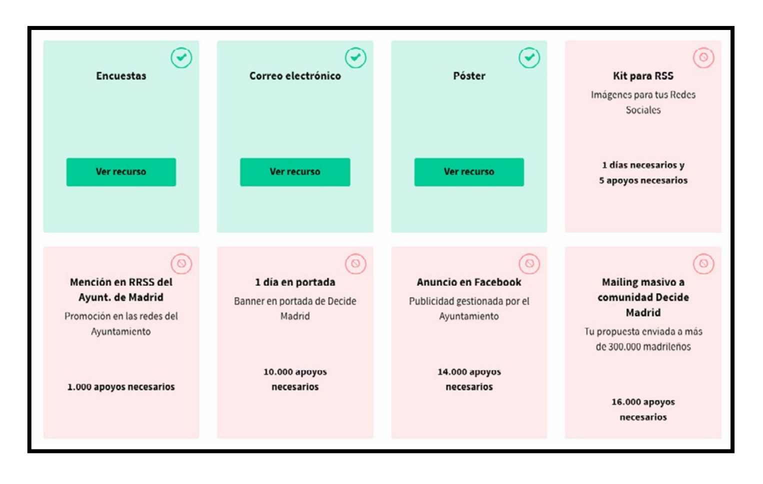


Gráfico de progreso que muestra los apoyos recogidos en función del tiempo.

Si la propuesta está publicada, y no en modo “Borrador”, el usuario encontrará un gráfico de los apoyos acumulados, representados con puntos azules. Cada punto corresponde a un día, una semana o un mes, según se haya seleccionado el modo de visualizar la gráfica. Cuando el punto es rojo, en lugar de azul, esto significa que el usuario ha realizado una interacción con el módulo de “Acciones recomendadas” en esa fecha. El color rojo señala el día en que se marcó la acción como realizada. Si el usuario realmente llevó a la práctica la acción recomendada en el “Dashboard”, podrá detectar fácilmente qué efecto tuvo esa acción sobre los apoyos obtenidos durante ese día. Esta funcionalidad sigue un modelo de retroalimentación sencillo.



Los recursos desbloqueados se visualizan en verde.

En el gráfico de “Progreso” se dibujan dos líneas: la de los puntos azules, que corresponde a los apoyos conseguidos hasta la fecha, y una línea naranja

Conectividad social: colaboración y comunidad

La conectividad social es una de las estrategias más utilizadas en gamificación, y se encuentra en muchas de las herramientas gamificadas que están orientadas a usuarios clasificados como sociables. En este piloto de “Dashboard” se ha implementado la funcionalidad de seguir a la comunidad de la propuesta, visualizar el número de usuarios que la siguen y enlazar el “Dashboard” con la zona habitual de dicha comunidad. En esta zona está disponible el envío de mensajes privados a un usuario y el mensaje colectivo privado a todos los usuarios que siguen la comunidad. La estrategia del recurso especial de la “Encuesta” tiene que ver, precisamente, con generar comunidad y contenido nuevo para la propuesta, y conseguir que el feedback y los datos de los usuarios interesados permanezcan en Decide Madrid. Para ello, se facilita un link público que permite mover las encuestas fuera de la plataforma. La funcionalidad de “Borrador” también permite aglutinar a un grupo para la generación colectiva del texto de la propuesta, proporcionando mayor sentido de apropiación sobre la misma y cohesión de grupo, de cara a la fase de difusión.

que corresponde al progreso ideal o recomendado. Actualmente la línea de progreso ideal se basa en los apoyos reales acumulados por una de las propuestas exitosas de Decide Madrid. De esta manera, se ofrece al usuario una comparación del progreso de su propuesta con el progreso de otra propuesta que obtuvo los apoyos suficientes para ir a votación. Si la propuesta del usuario no sigue la misma curva de progreso –o parecida– que la propuesta exitosa, solo se visualizará la línea naranja con un margen máximo de 10 apoyos de diferencia. De esta forma, se busca dar información comparativa sin desmotivar al usuario.

El módulo de recursos se encuentra al final de la página de progreso. Estos tienen un diseño de tarjetas que varían de color según estén disponibles o pendientes de desbloquearse. El recurso se desbloquea al alcanzar la meta de apoyos establecida.
Los recursos se configuran en el “Administrador” de Decide Madrid, dentro del apartado para gestionar las acciones y recursos.
Desde el momento de la creación del borrador de la propuesta, algunos recursos *especiales* se encuentran disponibles por defecto en el “Dashboard”. Es el caso de la “Encuesta”, el “Póster” o el “Correo electrónico” maquetados. Todos los recursos que no conllevan funcionalidades avanzadas pueden crearse y gestionarse desde el panel “Administración” sin mayor complicación. Estos recursos pueden ser: plantillas que facilitan la difusión, manuales formativos de tareas específicas, documentación útil, etc. Los recursos limitados, o *premium*, requieren la solicitud de su activación a un administrador institucional. Conllevan, por tanto, un gasto o gestión extra para el Ayuntamiento y deben estar limitados o controlados. La mayoría de estos recursos *premium* pendientes de solicitar estaría accesible al alcanzar gran cantidad de apoyos. Algunos ejemplos pueden ser: tener presencia en el *banner* de portada, anuncios pagados por el Ayuntamiento en redes sociales, anuncios en el espacio público, reserva de espacios presenciales para recoger firmas, formaciones presenciales, etc.



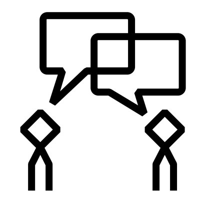


_el Dashboard facilita que la ciudadanía no organizada pueda afrontar el reto de recoger firmas para conseguir activar votaciones.

Ejemplo del recurso "poster maquetado" que ofrece el Dashboard de propuestas.

Recursos, gamificación, colaboración, acción colectiva… Las posibilidades del "Dashboard" son ilimitadas. El usuario que propone y quiere realmente alcanzar un objetivo en CONSUL es, por lo general, un usuario muy activo. El "Dashboard" permite generar una experiencia de usuario diferenciada para las personas que afronta el reto de publicar una propuesta. El desarrollo de funcionalidades específicas para esta clase de super usuario no interfiere con la experiencia del participante medio, el cual, la mayoría de las veces, solo lee, explora contenidos, apoya propuestas y quizá en algunas ocasiones realiza comentarios.

Trasladar las iniciativas o propuestas ciudadanas a una herramienta digital con un "Dashboard" permite: hacer procesos de generación de propuestas de calidad, articular comunidades autogestionadas y facilitar que la ciudadanía no organizada pueda afrontar el reto de recoger firmas para conseguir activar consultas. Esta es, por lo tanto, una innovación que podría inspirar a aquellos gobiernos en los cuales existe el mecanismo de iniciativa ciudadana mediante la recogida de firmas, ya sean estos estatales, regionales o municipales.




24
22
20
59
G1000
13



7. Democracia y sorteo.



_el G1000 trató de reunir a 1000 personas de toda Bélgica, elegidas por sorteo, para deliberar en torno a asuntos nacionales clave.



Cumbre del G1000 en Bélgica.

Si pudiéramos destacar un caso de éxito de ParticipaLab como laboratorio de gobernanza, sería cláramente el caso del Observatorio de la Ciudad. Esta iniciativa, puesta en marcha por el Ayuntamiento en 2019, se concibió en las tripas del laboratorio a lo largo de tres años contagiando finalmente al gobierno de la ciudad.

A finales de 2015, tal como se describió en el capítulo 3, el grupo BetaDemic remarca la ausencia de deliberación, la cual debe ser intrínseca al proceso de generación de propuestas y al de toma de decisiones. A esto se añade la falta de representatividad del segmento de la población que utiliza Decide Madrid, no superando, en el mejor de los casos, el 8% del censo de los mayores de 16 años. Es decir, no participa la suficiente cantidad de gente como para que estos procesos de toma de decisiones sean representativos del conjunto de los madrileños.

En la búsqueda de prácticas deliberativas reales, se invitó en diciembre de 2015 a una organizadora del G1000 de Bélgica: Cato Leonard[1]. El G1000 trató de reunir a 1000 personas[2] de toda Bélgica, elegidas por sorteo, para deliberar en torno a asuntos nacionales clave. Otro de sus organizadores, David Van Reybrouck, publicó más tarde un libro en el cual ofrece claves del profundo significado democrático de este sorteo[3]. La democracia deliberativa, haciendo uso del sorteo, podría aportar dos componentes esenciales en los procesos participativos, identificados como ausentes en el proyecto Decide Madrid: la deliberación estructural y la representatividad de la muestra participativa.

1 Ver encuentro: "Herramientas para la democracia: abriendo la participación", en la página web de Medialab Prado.

2 Finalmente, fueron algo más de 700 personas. Más información en: "G1000 Final report", *issuu.com/fgfffg/docs/g1000_final_report_en*.

3 David Van Reybrouck, *Against Elections*, Penguin Random House, 2016.



G1000 Madrid

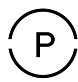
Una vez configurado ParticipaLab, en el verano de 2016, se comienza a trabajar la idea de replicar el formato G1000 en Madrid, como proyecto piloto de participación deliberada por sorteo. El proyecto se aprueba para llevarse a cabo en marzo de 2017, aunque este se comienza a diseñar solo en el último trimestre del año 2016.

_el proceso de captación trata de conseguir una muestra representativa de la ciudad de Madrid.

Si el G8 o el G20 representan el encuentro de los líderes del mundo, el G1000 pone a la ciudadanía corriente al frente para demostrar que tiene algo que decir. Y en el caso de Madrid, para demostrar que cualquiera es capaz de pensar en su ciudad y realizar propuestas de políticas públicas. Además, gracias al proceso abierto de presupuestos participativos de la ciudad, estas ideas tienen la capacidad de convertirse en proyectos reales.

Los principales retos de este gran encuentro no solo fueron logísticos, sino también metodológicos. ¿Cómo conseguir reunir a 1000 personas sin darles incentivos para participar? ¿Cómo organizar a 1000 personas en una mañana para realizar propuestas para la ciudad?

El proceso de reclutamiento al azar, también llamado **captación**, fue realizado por la empresa IMOP para ello, realizaron un cuestionario a pié de calle en diferentes lugares estratégicos de la ciudad. Así, se configuró una muestra basada en ciertos criterios demográficos que en este caso fueron: género, lugar de residencia, situación laboral, nivel de estudios y recuerdo de voto. De esta manera, las mil personas seleccionadas debían ser



representativas de la ciudad de Madrid. En la práctica, cada vez que una persona confirma su participación, se rellenan cuotas relativas a estos criterios. Si alguna cuota es más difícil de rellenar, se insiste en este criterio para compensar. Por ejemplo: si cuesta más confirmar a los posibles participantes que "recuerdan haber votado al Partido Popular", se insiste más en este criterio para compensar, es decir, se contacta a más personas hasta que se tiene el suficiente número de participantes confirmados que "recuerdan haber votado al Partido Popular". Tras confirmar la participación en la calle, se realiza una llamada telefónica unos días antes del encuentro, para asegurar su participación. En este momento hay muchos participantes que finalmente confirman que no asistirán. Aun así, IMOP trabaja con la intención de compensar estas bajas en el último momento. El estudio de captación es realmente interesante y muestra los sesgos de la población madrileña para participar en un encuentro de este estilo[4]. El más destacado es el que tienen los participantes según su ideología. Mientras que en un extremo los de Ahora Madrid son fáciles de captar y cumplen, en el otro extremo, los del Partido Popular, son difíciles de captar y no cumplen. Esto genera un sesgo importante en la muestra final. Hombres y mujeres participan por igual, aunque existe una reducción importante de la asistencia final en las mujeres jóvenes. Los universitarios están claramente sobrerrepresentados; los inmigrante, infrarrepresentados. Las amas o amos de casa también están infrarrepresentados; por el contrario, los retirados o pensionistas están sobrerrepresentados. El balance territorial y el de edad están aproximadamente equilibrados.

El principal **incentivo** que se puede dar al participante es el pago de una cantidad de dinero, la cual suele rondar entre los 60 y los 150€ por sesión. Por desgracia,



Facilitadora trabajando con un grupo en el G1000 de Madrid.



Los participantes se registran al llegar al Palacio de Cibeles en el G1000 de Madrid.



Café, comida y buen trato es un incentivo básico de todo encuentro deliberativo.

4 Ver: "Cuestionario utilizado para la contactación del G1000 Madrid" e "Informe final de captación para el G1000", en la página web de Medialab Prado.



Participantes del proyecto Si Te Sientes Gato.

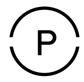
_a través del proyecto "Si Te Sientes Gato", menores de todas las edades pudieron presentar proyectos para los presupuestos participativos.



Participantes del proyecto Si Te Sientes Gato.

en este caso fue administrativamente imposible. Por lo tanto, se intentó agasajar al participante con un servicio de café y alimentación y con la adaptación de un espacio espectacular, como es la galería de cristal del Ayuntamiento. También se procuró ofrecer materiales didácticos y bien diseñados, así como una facilitación y atención al público adecuadas.

Otro incentivo que facilita la participación de cuidadores, padres o madres con niños a su cargo, es el de habilitar espacios de actividades para menores; de esta manera la familia puede acudir junta al encuentro. En el G1000 Madrid, se dispuso de varias carpas con monitores especializados, los cuales tuvieron a su cargo más de 100 niños y niñas realizando actividades dentro

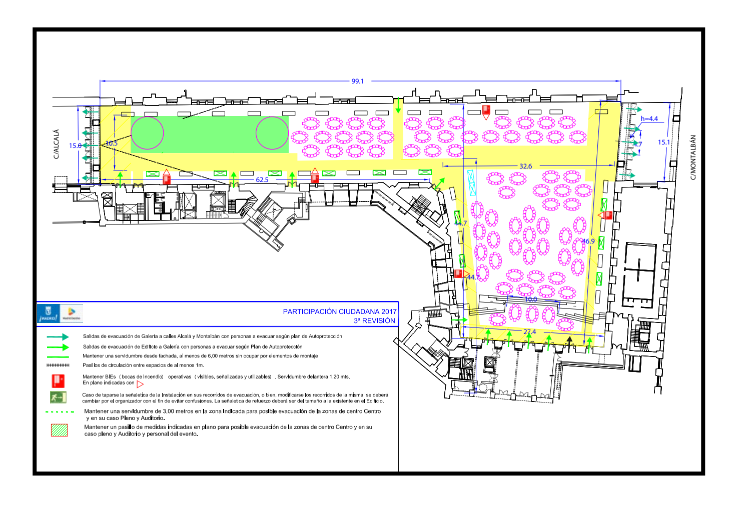


del programa “Si Te Sientes Gato”[5]. En este programa se facilitó que los menores de todas la edades pudieran también realizar sus propuestas para los presupuestos participativos.

La participación final en el encuentro fue de 279 personas contactadas por IMOP, más los aproximadamente 100 niños menores, formando un total de casi 400 personas. Una cifra muy por debajo de la cantidad esperada, pero aun así de gran magnitud.

El trabajo logístico para adecuar y diseñar las dinámicas fue realmente complicado. Básicamente, se trabajó en dos fases, la primera dedicada a la toma de contacto y la formulación de ideas, la segunda a la definición y redacción de los proyectos. En la primera, los participantes salían con sus ideas categorizadas por temáticas (urbanismo, movilidad, cultura, etc). En la segunda fase, cada participante iba a la zona en que se encontraban las ideas de la misma categoría. Es decir, todos los que estaban pensando en ideas de movilidad iban a la zona naranja, en la cual se trabajaba la movilidad. De esta segunda fase salían proyectos concretos, los cuales se redactaban y subían a Decide Madrid al final del encuentro[6].

Finalmente, 56 proyectos fueron presentados en Decide Madrid. Analizando los proyectos subidos, vemos que el 68% no fueron seleccionados para la fase de votación, lo cual implica que no tuvieron suficientes apoyos para ser evaluados. Del resto de proyectos que fueron evaluados, el 89% fueron declarados inviables. Finalmente, de los dos que pasaron a votación, solo uno fue “ganador”[7]. Las hipótesis más viables para explicar esta



Disposición de sillas y grupos para el G1000 de Madrid.



Dos participantes suben su proyecto a Decide Madrid al final de la jornada del G1000 de Madrid

5 Ver: “Eso lo hace mi hijo”, memoria de “Si Te Sientes Gato”, en la página web de Medialab Prado.

6 Ver: “Guión de facilitación para el G1000”, en la página web de Medialab Prado.

7 Para más información sobre todas las propuestas subidas a la plataforma Decide Madrid, ver: “Informe de proyectos del G1000”, en la página web de Medialab Prado.

falta de recorrido de las propuestas del G1000 son fundamentalmente dos. En primer lugar, la promoción de los proyectos requiere una campaña en redes sociales o grupos de chat. Los proyectos no tienen la capacidad de ser promovidos por el grupo redactor, ya que un encuentro de un día no es tiempo suficiente para generar apego a los proyectos ni para generar la sensación de grupo o comunidad. Por lo tanto, muchos de los proyectos quedan subidos a la plataforma sin nadie que los promocione. En segundo lugar, los proyecto evaluados tienen grandes posibilidades de ser clasificados como inviables. Esto es debido a un claro fallo de diseño de la comunicación relativa a la viabilidad. Muchos de los informes de inviabilidad hacen referencia a contratos en vigor, los cuales no se pueden rescindir.

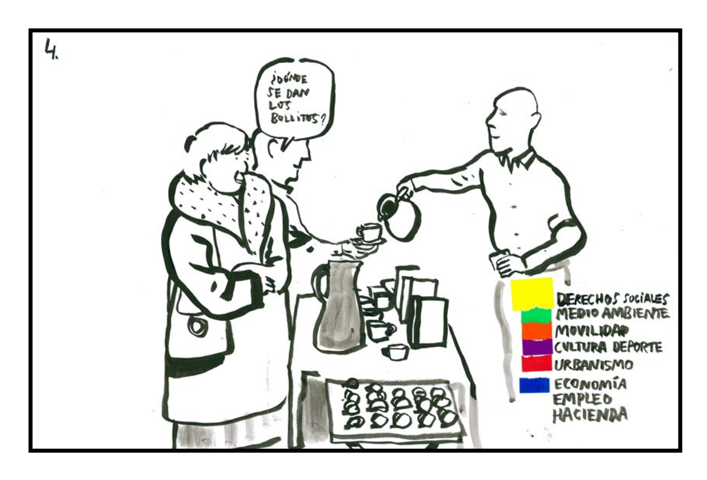
Esta información[8] se había tenido en cuenta, pero resulta complicado para los facilitadores detectar cuándo un proyecto puede chocar con un contrato en vigor u otra casuística específica. Es por ello que lo más adecuado sería la supervisión de funcionarios especializados durante el proceso de generación de los proyectos.

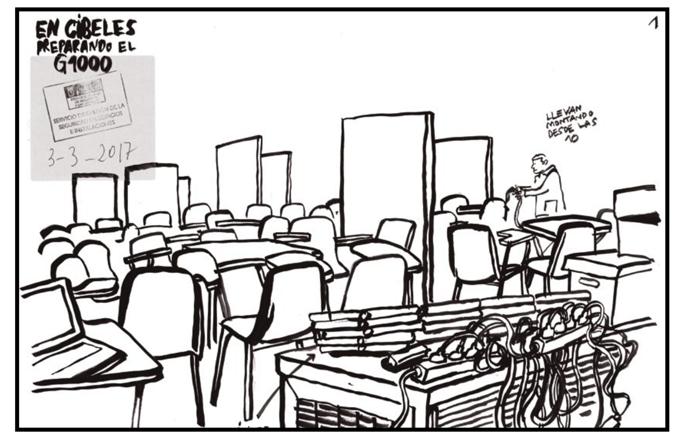
Podemos concluir, desde un punto de vista cualitativo, que la ciudadanía común puede efectivamente formular proyectos, y que estos tienen sentido. Incluso, algunos son originales y tienen relevancia. Sin embargo, la dificultad para presentar propuestas viables y que tengan la capacidad de ser promocionadas requeriría otra clase de diseño participativo. Por un lado, habría que dedicar más tiempo para informar mejor las propuestas y no caer en inviabilidades. Por otro lado, sería importante realizar más de un encuentro y trabajar la formación y cohesión del grupo para que este se convierta en promotor de su proyecto.

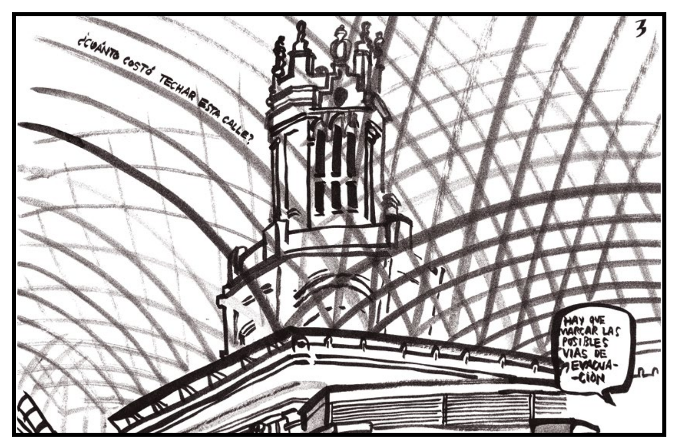


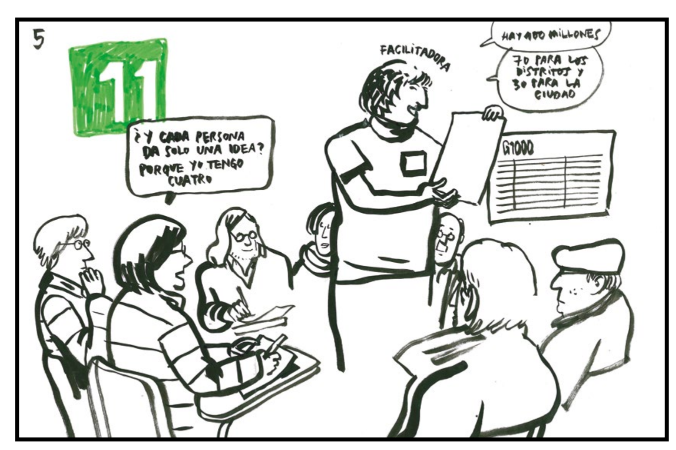
Diferentes grupos deliberan durante el G1000 de Madrid.

8 Para entender mejor cómo establecer el marco de proposición en presupuestos participativos, ver: "¿Qué proyectos puedo plantear?", en la página web de Decide Madrid.


4.
¿DÓNDE SE DAN LOS BOLLITOS?
DERECHOS SOCIALES
MEDIO AMBIENTE
MOVILIDAD
CULTURA DEPORTE
URBANISMO
ECONOMÍA EMPLEO HACIENDA

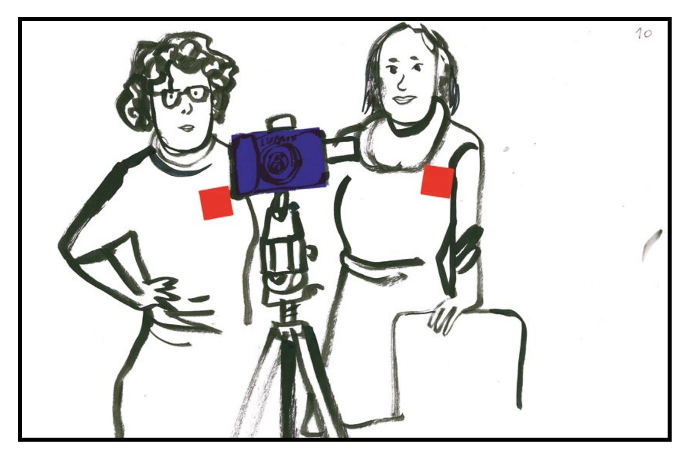

EN CIBELES PREPARANDO EL G1000
1
SERVICIO DE GESTIÓN DE LA SEGURIDAD EN EDIFICIOS E INSTALACIONES
3-3-2017
LLEVAN MONTANDO DESDE LAS 10

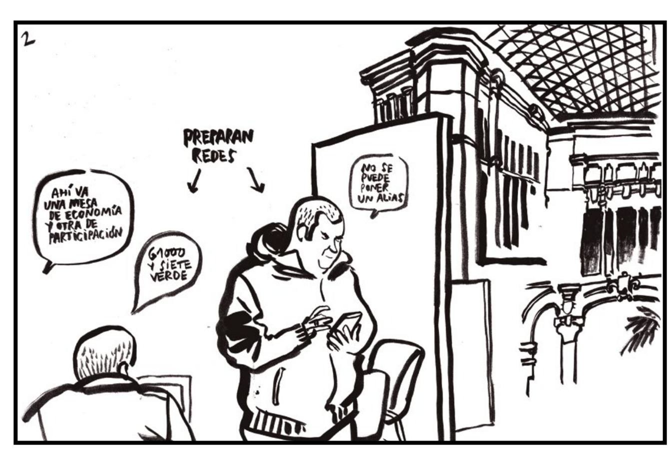

3
¿CUÁNTO COSTÓ TECHAR ESTA CALLE?
HAY QUE MARCAR LAS POSIBLES VIAS DE EVACUA-CIÓN


5
11
FACILITADORA
HAY 100 MILLONES
70 PARA LOS DISTRITOS Y 30 PARA LA CIUDAD
¿Y CADA PERSONA DA SOLO UNA IDEA? PORQUE YO TENGO CUATRO
G1000

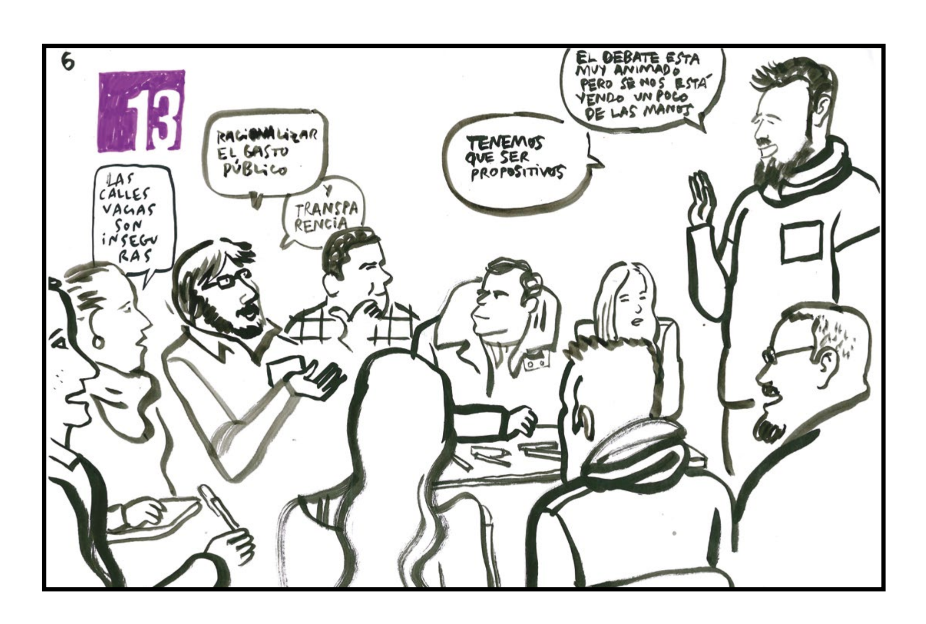

14
¡YO SI NO ME GRITAN NO ME ENTERO!
YAGO
4

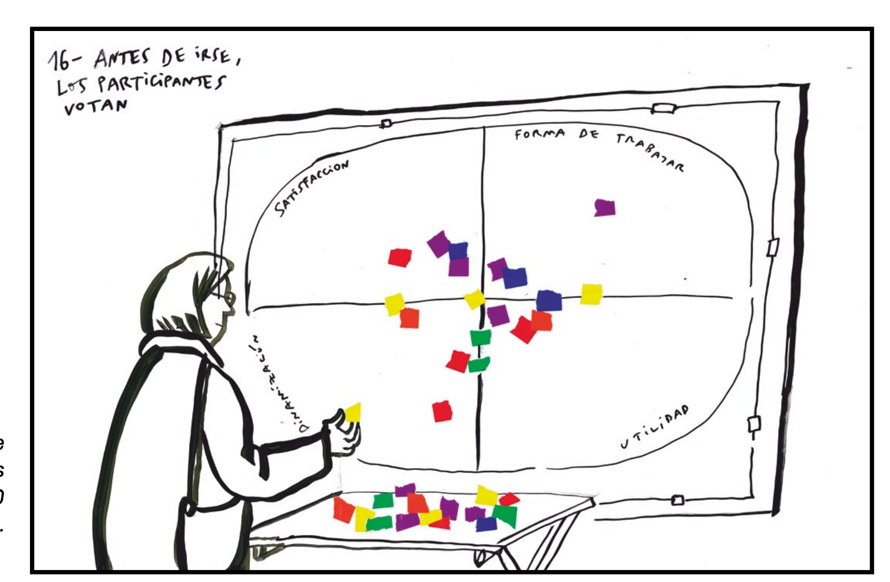

8
CALCULAN HACER 30 ENTRE-VISTAS
CECILIA
HE TRAÍDO UNA PROPUESTA PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN


10


2
PREPARAN REDES
AHÍ VA UNA MESA DE ECONOMÍA Y OTRA DE PARTICIPACIÓN
G1000 Y SIETE VERDE
NO SE PUEDE PONER UN ALIAS







Ilustraciones de Enrique Flores durante el G1000 de Madrid.





El grupo de trabajo que genero los manuales de Democracia Híbrida en la Inteligencia Colectiva para la Democracia.

Hybrid democracy y la red Democracy R&D

El G1000 de Madrid fue una experiencia piloto que situó a Madrid como una de las ciudades practicantes de procesos deliberativos con participantes por sorteo. El resultado del encuentro, en forma de proyectos con escaso impacto, motiva la búsqueda de un formato más serio que otorgue más tiempo a los participantes, con la intención de generar una deliberación de mayor calidad. Para ello, ParticipaLab comenzó a integrarse en 2017 con una red de democracia deliberativa en construcción, llamada Democracy R&D[9], en la cual es posible entrar en contacto con expertos que tienen experiencia práctica.

En junio de 2017, se lanza la segunda convocatoria de Inteligencia Colectiva para la Democracia[10], en la cual se seleccionó el proyecto "Democracia Híbrida". Este proyecto, promovido por Arantxa Mendiharat y Lyn Carson, versa sobre cómo articular el jurado ciudadano[11] con plataformas digitales de propuestas, y representa una de las primeras colaboraciones internacionales entre miembros de la red Democracy R&D. En concreto, la propuesta crea dos guía prácticas: la primera, sobre cómo crear un jurado ciudadano;[12] y la segunda, sobre cómo combinarlo con plataforma digitales[13]. Este proyecto tiene un impacto directo en el Área de Participación dado que resuelve un nudo gordiano del proceso de propuestas ciudadanas.

9 La red Democracy R&D, promovida por la fundación australiana NewDemocracy, busca extender la práctica del sorteo deliberativo. La red celebró su encuentro inaugural en Medialab Prado. Ver: "Encuentro internacional de Democracia Deliberativa", en la página web de Medialab Prado.

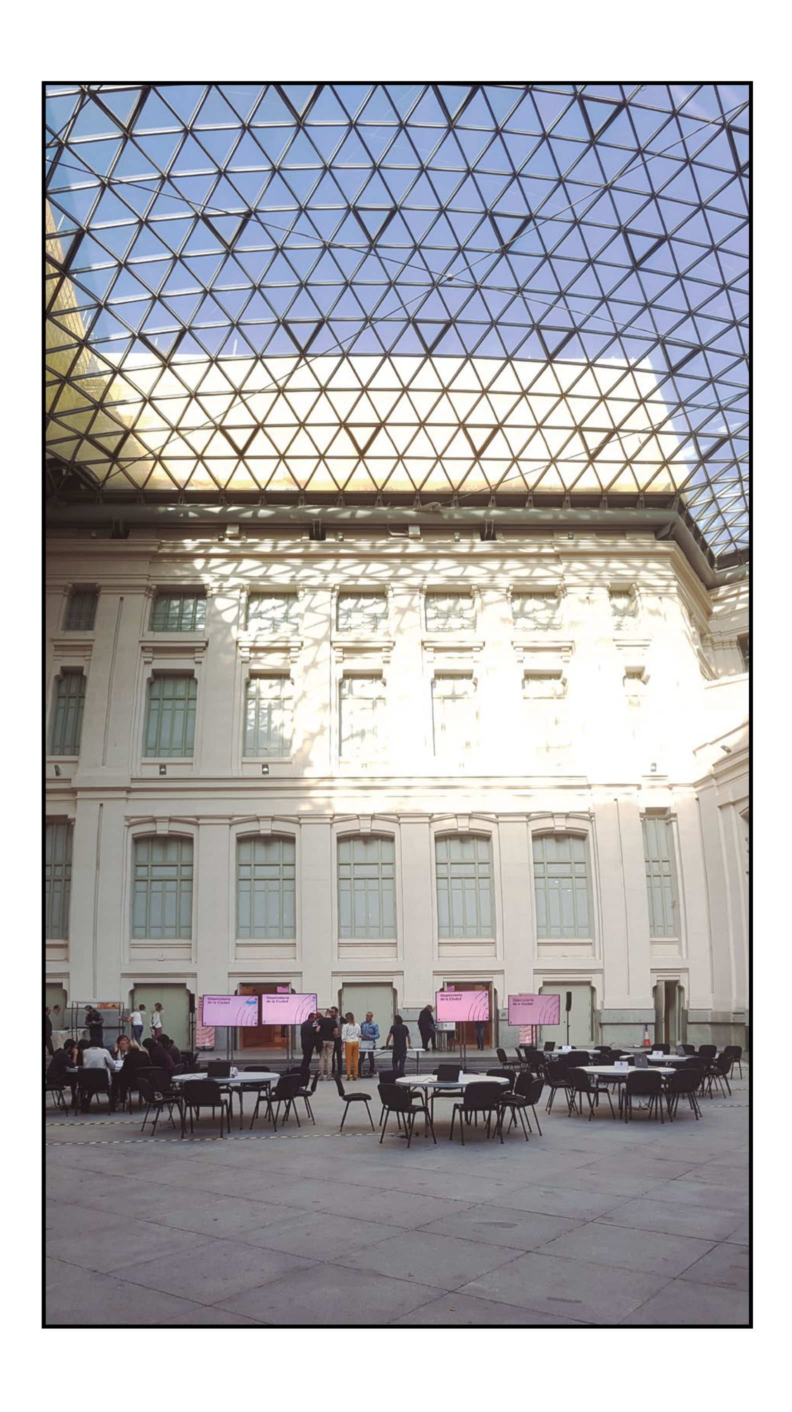
10 Más información sobre esta convocatoria de ParticipaLab en el capítulo 10: "Redes de innovación democrática".

11 El jurado ciudadano es un formato muy común de participación por sorteo; alrededor de 30 personas trabajan en sesiones sobre un tema específico, dedicando alrededor de 40 horas de trabajo.

12 Mendiharat, A. Escudero, R. Ghotbi, S. Stortone, S. Weinhardt, E. Schecter, D. Carson, L Walker, I.,"How to organize a policy jury? A Manual of use for municipalities", 2017. En la página web de Medialab Prado.

13 Mendiharat, A. Escudero, R. Ghotbi, S. Stortone, S. Weinhardt, E. Schecter, D. Carson, L Walker, I., "A manual for combining online participation and policy jury, 2017.) En la página web de Medialab Prado.

El Observatorio de la Ciudad



Las propuestas en Decide Madrid no han conseguido llegar al umbral de consulta establecido de forma regular. Apenas dos propuestas lo han alcanzado. El resto de propuestas caducaron antes de alcanzar los más de 27.000 apoyos necesarios. ¿Por qué una propuesta debe alcanzar un umbral mínimo para ser promovida a votación? La respuesta es clara: se necesita legitimar una propuesta para justificar los recursos y el tiempo que se le dedicará a una consulta. El mecanismo tradicional ha sido la recolección de firmas hasta llegar a umbrales significativos, situados habitualmente entre el 1 y el 2% del censo. La recogida de firmas se basa en recabar apoyos de ciudadanos, los cuales creen que esa consulta debe ocurrir. Pero ¿y si existiera una mejor forma de legitimar la decisión sobre la votación? Un jurado ciudadano, al ser escogido por sorteo, puede ser una aproximación de una muestra representativa de la ciudad; una aproximación quizá más representativa que la suma de los casi 28.000 ciudadanos que son necesarios para activar una votación. Además, al tener tiempo para deliberar, estos podrían recabar información y argumentos que justifiquen la decisión, aspecto ausente en un proceso de recogida de firmas. ¡Eureka! Podemos desbloquear las consultas ciudadanas aplicando más democracia.





Taller impartido por NewDemocracy a los facilitadores del Observatorio de la ciudad.

El Observatorio de la Ciudad era un órgano ya existente en la ciudad de Madrid, formado por concejales y cargos honoríficos que analizaban las políticas públicas de la ciudad, basándose en los informes oficiales. El Área de Participación decidió transformarlo completamente y convertirlo en un órgano enteramente ciudadano, para vincularlo a la participación ya existente en la plataforma Decide Madrid. A partir de enero de 2018, el Área de Participación comienza a trabajar en un reglamento orgánico para el Observatorio; mientras, en paralelo, ParticipaLab comienza a colaborar con la fundación NewDemocracy y la investigadora Arantxa Mendiharat, con el objeto de acompañar el proceso de diseño del Observatorio. Ambos procesos, el de diseño y el de reglamentación, se retroalimentan mutuamente durante varios meses. El proceso de diseño elaborado por ParticipaLab y NewDemocracy concluye con la presentación de los documentos finales[14], a modo de propuesta para el Área de Participación. Estos documentos influyen considerablemente en el diseño final del Observatorio, acotando el formato y los tiempos de la deliberación con base en la amplia experiencia de NewDemocracy en procesos reales. En paralelo, y durante los meses siguientes, el Área de Participación terminó de definir el "Reglamento Orgánico"[15] del Observatorio, aprobado en pleno el 29 de enero de 2019. Este constituye el marco legal de trabajo de la cámara deliberativa y la convierte en la primera cámara deliberativa estable con participantes sorteados en un gobierno local europeo.

El Observatorio de la Ciudad[16] se reúne ocho sábados al año en sesiones de siete horas, incluyendo una pausa para café a media mañana y otra para el almuerzo. El intervalo entre sesiones es de aproximadamente un mes, excluyendo periodos vacacionales. El Observatorio está compuesto por 49 participantes o vocalías, las cuales son elegidas mediante dos sorteos diferenciados. En el primero, se

14 Ver "Diseño del proceso del Consejo Ciudadano"; y "Diseño operacional del consejo ciudadano", ambos en la página web de Medialab Prado.

15 Ver "Reglamento Orgánico del Observatorio de la Ciudad", en la web de Madrid.es.

16 Toda la información relativa al Observatorio de la Ciudad puede consultarse en madrid.es.

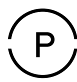
sortean 30.000 direcciones de correo dentro del término municipal, enviando las correspondientes invitaciones con una encuesta, solicitando el género y la edad, así como incluyendo la agenda anual de sesiones y otra información explicativa. Cualquier persona empadronada en Madrid y residente en el domicilio que recibe la invitación puede presentarse como voluntaria, rellenando un formulario *online* o devolviendo la invitación con su información personal y el cuestionario diligenciado. De entre todas las cartas recibidas, el Ayuntamiento realiza otro sorteo en el cual se seleccionan las 49 vocalías, cumpliendo las cuotas proporcionales a la población de la ciudad y siguiendo los criterios de edad, género y área de residencia.

De la misma manera se seleccionan los suplentes, los cuales tienen una correspondencia con las mismas características sociodemográficas que los titulares. Por cada sesión se otorga una dieta de 65€, similar a la percibida por participar en una mesa electoral. En general, la estructura de las sesiones transcurre en mesas de trabajo de siete personas, con un equipo facilitador que acompaña todo el tiempo a las vocalías, proponiendo dinámicas de trabajo concretas que pueden ser revisadas y modificadas por lo vocales.

La principal tarea del Observatorio, en cada sesión, es evaluar la propuesta más votada en Decide Madrid y decidir si debe ser enviada a consulta pública. En caso negativo, las vocalías tienen la oportunidad de proponer una modificación en la misma para que esta sí pueda llevarse a votación. Cada propuesta es tramitada en dos sesiones encadenadas. En la primera se escucha al autor, se discute y se entiende la propuesta. Posteriormente, se listan las cuestiones o requerimientos de información que se consideren necesarios para tomar la decisión, así como para decidir quién podría responder a cada una. Estas peticiones deben exponerse de nuevo en la siguiente sesión por medio de personas expertas o de informes muy breves. Los informes deben resolver detalles concretos o datos prácticos. Los expertos deben ayudar a resolver preguntas más cualitativas o abstractas. Es



Bienvenida en el pleno del Ayuntamiento, por parte de la alcaldesa Manuela Carmena, a los 49 participantes del Observatorio de la Ciudad.



importante que haya diversidad de expertos para contrastar diferentes maneras de responder a las cuestiones. Los expertos exponen sus puntos en un ronda, pasando por las diferentes mesas. Cada mesa debe anotar los hallazgos más relevantes o la información clave que crea que le puede ayudar a tomar la decisión final. Finalmente se toma la decisión. En caso de no haber una clara mayoría, debe votarse, siendo la mayoría simple la que decide si la propuesta se lleva a consulta. En caso de necesitarse más tiempo o más información, la deliberación se continúa en una tercera sesión. En cada nueva sesión siempre es necesario considerar la propuesta más apoyada en Decide Madrid. En caso de que una propuesta se lleve a votación, se acordará un informe final sobre la misma, recogiendo los hallazgos más relevantes que hayan ayudado a tomar la decisión, siguiendo de forma simplificada el modelo CIR de Oregón[17]. Este informe se incluirá con la papeleta de voto en la consulta pública. La segunda tarea es de libre elección. Las vocalías tienen total libertad para trabajar cualquier aspecto de las políticas municipales en vigor. De esta manera, estas podrán, sesión por sesión, ir desarrollando algunos temas y emitir sus propias propuestas.

Cuotas demográficas del Observatorio y segundo sorteo

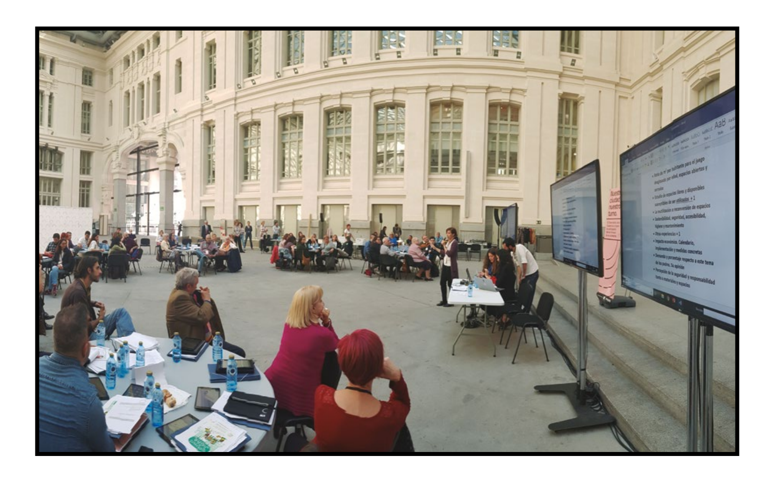
El primer sorteo, realizado en marzo de 2019, consiguió reunir a 1135 voluntarios, asignándole a cada uno un número del 1 al 1135. El segundo sorteo generó un orden aleatorio de estos 1135 números, el cual fue el orden con el que se asignó a los participantes a cada "caja" o cuota. Cuando una caja se llenaba, ya no podía entrar un nuevo participante que tuviera las mismas características, el cual pasaba a ser descartado. Había 50 cajas, determinadas por los siguientes criterios: zona de residencia, género y edad. Se configuraron 5 zonas de residencia, agrupando distritos con similares características socioeconómicas. Las cinco zonas, comenzando por la zona de menor nivel hasta llegar a la de mayor nivel socioeconómico, fueron: zona 1 (Puente de Vallecas, Usera, Villaverde, Carabanchel); zona 2 (Vicálvaro, Latina, Villa de Vallecas, San Blas-Canillejas, Moratalaz); zona 3 (Ciudad Lineal, Tetuán, Fuencarral-El Pardo); zona 4 (Hortaleza, Arganzuela, Centro, Barajas, Moncloa-Aravaca); y zona 5 (Salamanca, Retiro, Chamberí, Chamartín). De la misma manera, se generaron 5 categorías de edad: 16-31 años; 32-42 años; 43-53 años; 54-68 años; y mayores de 69 años. Así, por ejemplo, la primera caja estaba compuesta por una mujer residente en la zona 1 y de entre 16-31 años; la segunda, por un hombre residente en la zona 1 y de entre 16-31 años, etc. Una vez que estaban asignadas estas dos cajas, el resto de voluntarios pertenecientes a la zona 1, en este rango de edad, quedaba descartado. Así se continuó asignando el resto de las cajas.

17 El Citizens Initiative Review de Oregón lleva funcionando más de una década de manera irregular. Un jurado ciudadano trabaja sobre la iniciativa ciudadana antes del referéndum para generar un informe que incluirá con la papeleta. Para más información, consultar: healthydemocracy.org/cir/or.

El Observatorio de la Ciudad representa una experiencia histórica y pionera a nivel mundial. Por un lado, este reglamenta o institucionaliza una cámara ciudadana elegida por sorteo con rotación anual. Por el otro, utilizando una plataforma digital, conectando el mundo de la iniciativa ciudadana con las prácticas deliberativas, materializando un sistema de doble representatividad para la toma de decisiones de forma directa. Por un lado el sorteo y por el otro la consulta ciudadana: se conecta la deliberación controlada con la posibilidad de expandir la deliberación a toda la población.



Metodología de solicitud de información sobre la propuesta más apoyada en Marzo de 2019 en Decide Madrid: "Derecho a jugar". Sesión del 30 de Marzo del Observatorio de la Ciudad.

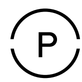


Redacción de acuerdos en tiempo real para que los participantes del Observatorio de la Ciudad puedan validar los contenidos finales.



DE ENCUENTRO SOCIAL
ESPACIO AL COCHE
- MAXIMIZAR
SERVICIOS DE LAS ZONAS
IDEAS
- CESIÓN TEMPORAL
SOLARES VACÍOS
CONECTADO A TRAVÉS DE ZONAS
CORREDORES VERDES
EN
VERDES
PLAZAS
PERROS
DE MATERIA

8. Legislación colaborativa.



"En el estado ideal las leyes son pocas y simples, porque derivan de certezas. En el estado corrupto hay muchas leyes y son confusas, porque derivan de incertidumbres."

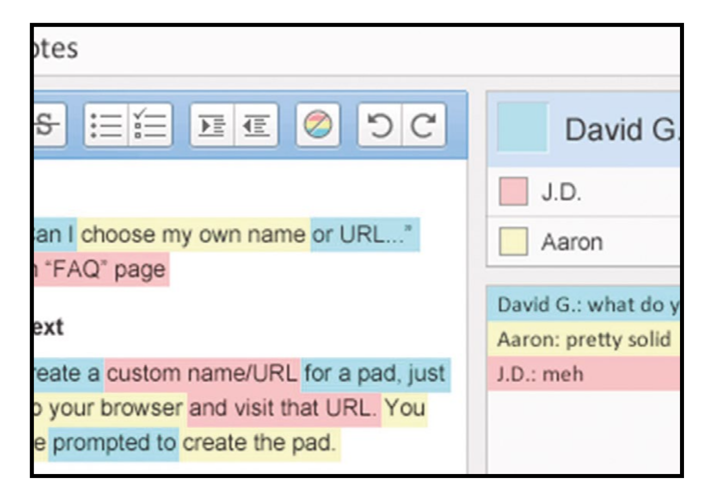
Solon (c. 638 a. C.–558 a. C.), cofundador de la democracia ateniense.

La escritura, a través de las leyes, ha estado íntimamente ligada a la gobernanza y a la democracia desde tiempos inmemoriables. Las decisiones colectivas deben ser redactadas para sellar los acuerdos. Los legisladores, normalmente individuos pertenecientes a las élites políticas de un estado, tienen un gran poder por ser los mediadores entre la voluntad popular y los textos legales. El lenguaje técnico que utilizan no es accesible a la gente corriente a pesar de que su aplicación le afecta en el día a día. Es fundamental, por ello, prestar especial atención a cómo se redactan las leyes y estudiar cómo mejorar la transparencia y la participación, permitiendo que más y más gente se involucre en estos procesos. Nuevas tecnologías, relacionadas con la escritura colaborativa, abren nuevas posibilidades para democratizar este punto crítico de nuestros estados de derecho.

El intercambio de mensajes, como vimos en el capítulo 4: "El foro Decide y la discusión *online*", permite trascender los límites espacio-temporales a través de la interacción remota asíncrona. Esta ventaja está presente también en las herramientas de escritura colaborativa, pero esta vez la tecnología tiene la capacidad de llevarnos mucho más lejos. Los teclados ya revolucionaron la escritura mucho antes de la aparición de los ordenadores personales. Las limitaciones de la máquina de escribir para corregir errores desaparecieron con los programa de edición de textos para PC. Podemos redactar mucho más rápido y además podemos corregir cualquier cosa en cualquier momento. Existe la posibilidad de copiar y pegar el texto, cambiar el formato, revisar la ortografía y otras innumerables acciones que hoy en día cualquier programa informático nos ofrece. La llegada de internet nos trajo la edición en tiempo real colaborativa. El 15M y el movimiento Occupy utilizaron de manera masiva esta clase de aplicaciones web basadas normalmente en Etherpad[1]. El éxito de Etherpad se basa en centrar sus servicios en la colaboración, dejando en segundo plano la edición del formato y permitiendo crear documentos *online* con suma sencillez. Cada usuario se identifica con un color, el cual aparece en el texto que escribe. Múltiples redactores pueden escribir en tiempo real observando qué escribe quién y pudiendo además

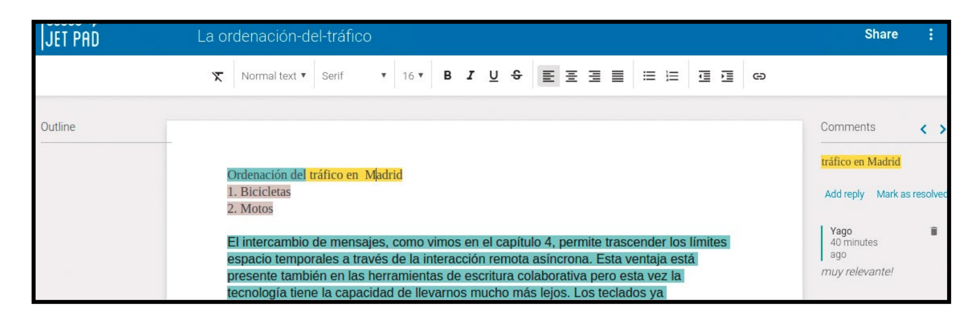
_los legisladores tienen un gran poder por ser los mediadores entre la voluntad popular y los textos legales.

1 Para más información, ver: etherpad.org.



Fragmento de un texto con la discusión en paralelo en Titanpad.

discutir los cambios en una caja de discusión a la derecha. También es posible ver el registro histórico del documento, rescatando cualquier versión anterior y evitando errores catastróficos, muy comunes cuando tanta gente trabaja a la vez en un documento.



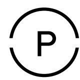
Jetpad.net permite realizar comentarios anclados a un subrayado del texto

Jetpad

Durante los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2016[1], el equipo "Redacción colaborativa para la participación ciudadana" trabajó sobre una herramienta desarrollada por su coordinador Pablo Ojaranguren, llamada JetPad[2]. JetPad incluye la tecnología Wave, la cual permite nuevas posibilidades importantes para la edición en tiempo real. Mientras en Etherpad las discusiones sobre el texto no pueden hacer referencia a una palabra, frase o párrafo, en JetPad, al igual que en otros servicios de grandes empresas, sí podemos: solo hay que subrayar el texto y abrir un comentario. Esto es relevante dado que podemos centrar las discusiones en partes concretas, generando una discusión diferenciada para cada segmento subrayado.

1 *Ver Capitulo 11: "Redes de innovación democrática" y Anexo 2: "ICD proyectos".*

2 *Ver: jetpad.net.*

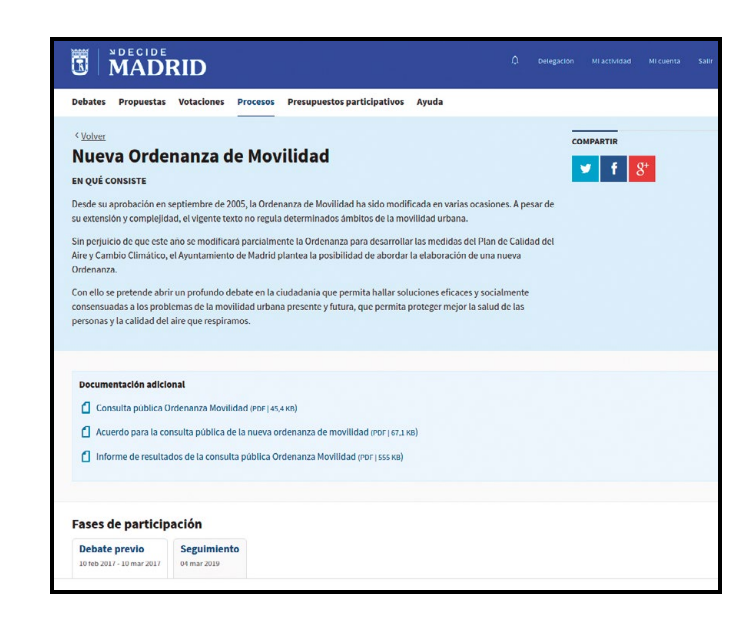


En 2016, Decide Madrid comienza a publicar borradores de normativas municipales previamente a su aprobación[2], mejorando de esta manera la transparencia del proceso legislativo e incluyendo la posibilidad de realizar comentarios subrayando partes del texto. A partir del encuentro “#CodingMadrid: estado del arte de legislación colaborativa[3]”, ParticipaLab arranca un proyecto con la empresa Populate Tools[4] para diseñar y desarrollar una versión mejorada de este componente en la plataforma de Decide Madrid, y que además pueda albergar fases previas a la generación del borrador. El prototipo se desarrolla en Medialab Prado y es felizmente adaptado a CONSUL y Decide Madrid.

Los procesos legislativos en Decide Madrid, como resultado del proyecto de ParticipaLab y Populate Tools, tienen una portada que resume el tema a legislar, así como documentación adicional descargable para obtener más información. En la parte inferior se pueden ver diferentes pestañas correspondientes a diferentes fases del proyecto: “Debate previo”, “Comentarios” y “Seguimiento”. Se muestra como ejemplo el proceso “Nueva ordenanza de movilidad”[5].



Conversación durante ICD 2016 entre Pablo Soto, responsable del Área de Participación de Madrid, miembros de Populate Tools y el grupo "Redacción colaborativa para participación ciudadana".



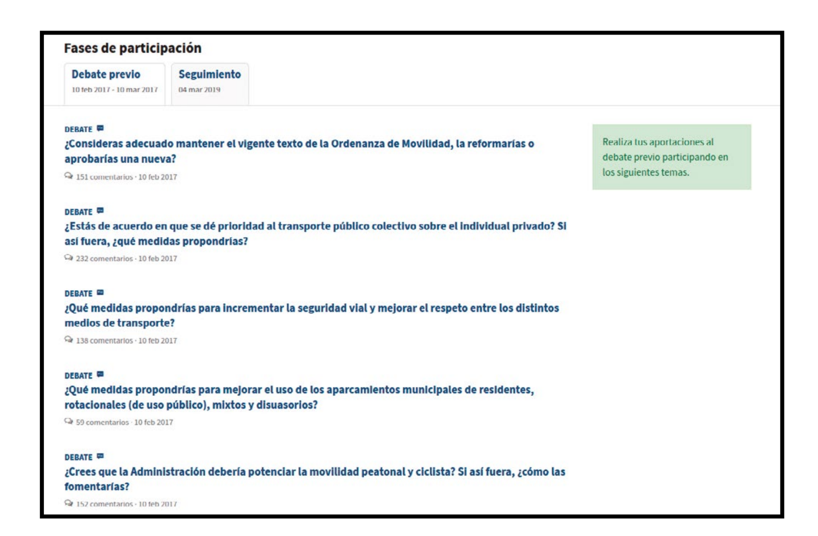
---

2 La nueva ley 39/2015 LPAC, entrada en vigor el 2 de octubre de 2016, obliga a las administraciones a publicar en sus portales web los problemas que la iniciativa pretende solucionar, la necesidad y oportunidad de su aprobación, los objetivos de la norma y las posibles soluciones alternativas. Además, este mecanismo debe permitir hacer alegaciones y recabar aportaciones adicionales de personas o entidades. Esta ley sirvió también para motivar la iniciativa de desarrollo en Decide Madrid.

3 Ver: “#CodingMadrid: estado del arte de legislación colaborativa”, en la página web de Medialab Prado.

4 Ver: populate.tools.

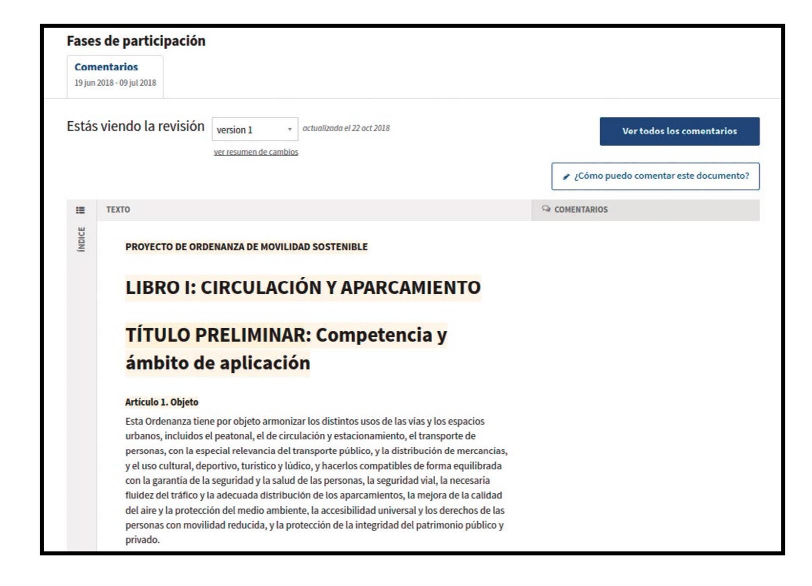
5 Para ver ejemplos de “Debate previo”, “Comentarios”, “Seguimiento” o “Huella jurídica”, consultar en la página web de Decide Madrid.



La primera fase es el “Debate previo”, en el cual se expone una serie de preguntas. Cada pregunta origina un debate comentable diferenciado.

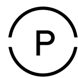


Si abrimos un debate, vemos que la discusión funciona de manera similar a los debates de las propuestas. Los comentarios se pueden responder y valorar.

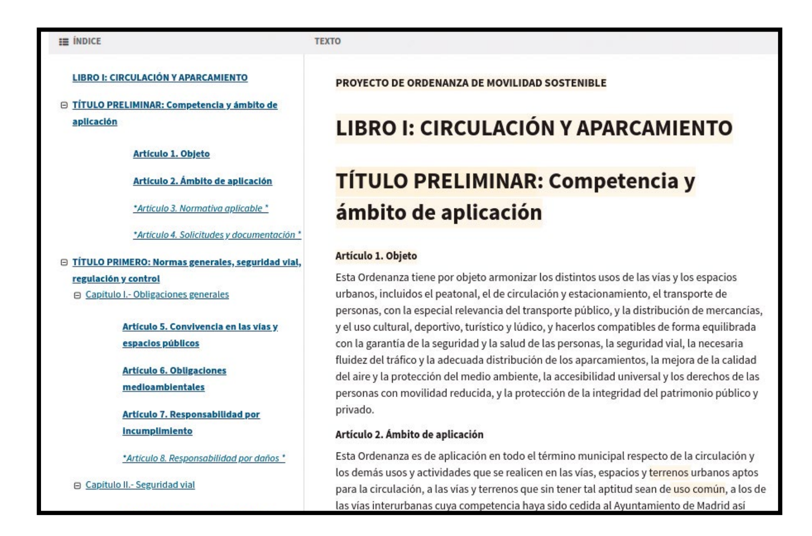


La siguiente fase es activada por la administración al compartir el borrador de la ordenanza; esta se denomina “Comentarios” y es la fase más interesante. En primer lugar, vemos que la administración puede subir diferentes versiones del borrador[6]. Luego, la ciudadanía puede “Ver resumen de cambios” y comparar los borradores. Si existiera relación entre los comentarios y los posibles cambios esta sería fácilmente trazable.

6 Esta funcionalidad no ha sido utilizada aún en Decide Madrid.



Asimismo, podemos desplegar el índice para explorar el documento. En este caso se trata de una ordenanza muy extensa de más de 200 páginas.



ÍNDICE

LIBRO I: CIRCULACIÓN Y APARCAMIENTO

TÍTULO PRELIMINAR: Competencia y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto

Artículo 2. Ámbito de aplicación

*Artículo 3. Normativa aplicable *

*Artículo 4. Solicitudes y documentación *

TÍTULO PRIMERO: Normas generales, seguridad vial, regulación y control

Capítulo I.- Obligaciones generales

Artículo 5. Convivencia en las vías y espacios públicos

Artículo 6. Obligaciones medioambientales

Artículo 7. Responsabilidad por incumplimiento

*Artículo 8. Responsabilidad por daños *

Capítulo II.- Seguridad vial

TEXTO

PROYECTO DE ORDENANZA DE MOVILIDAD SOSTENIBLE

LIBRO I: CIRCULACIÓN Y APARCAMIENTO

TÍTULO PRELIMINAR: Competencia y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto

Esta Ordenanza tiene por objeto armonizar los distintos usos de las vías y los espacios urbanos, incluidos el peatonal, el de circulación y estacionamiento, el transporte de personas, con la especial relevancia del transporte público, y la distribución de mercancías, y el uso cultural, deportivo, turístico y lúdico, y hacerlos compatibles de forma equilibrada con la garantía de la seguridad y la salud de las personas, la seguridad vial, la necesaria fluidez del tráfico y la adecuada distribución de los aparcamientos, la mejora de la calidad del aire y la protección del medio ambiente, la accesibilidad universal y los derechos de las personas con movilidad reducida, y la protección de la integridad del patrimonio público y privado.

Artículo 2. Ámbito de aplicación

Esta Ordenanza es de aplicación en todo el término municipal respecto de la circulación y los demás usos y actividades que se realicen en las vías, espacios y terrenos urbanos aptos para la circulación, a las vías y terrenos que sin tener tal aptitud sean de uso común, a los de las vías interurbanas cuya competencia haya sido cedida al Ayuntamiento de Madrid así

Tal y como se indica al pulsar el botón "¿Cómo puedo comentar este documento?", para comentar solo es necesario subrayar el texto y aparece el símbolo de un lápiz.

*Artículo 3. Normativa aplicable *

1. El contenido de la presente Ordenanza se formula en el marco de la normativa legal y reglamentaria, estatal y/o autonómica, vigente en cada momento en materia de:

1. tráfico, circulación de vehículos a motor y seguridad vial, actualmente el Texto refundido de la Ley sobre Tráfico, Circulación de Vehículos a Motor y Seguridad Vial, aprobado mediante Real Decreto Legislativo 6/2015, de 30 de octubre y su normativa de desarrollo: el Reglamento General de Circulación y los Reglamentos de Conductores, Vehículos, Procedimiento Sancionador, Responsabilidad Civil y Seguro Obligatorio entre otros;

Al pulsar en él, se abre una caja a la derecha donde redactar el comentario, el cual se ancla en línea con el texto.

*Artículo 3. Normativa aplicable *

1. El contenido de la presente Ordenanza se formula en el marco de la normativa legal y reglamentaria, estatal y/o autonómica, vigente en cada momento en materia de:

1. tráfico, circulación de vehículos a motor y seguridad vial, actualmente el Texto refundido de la Ley sobre Tráfico, Circulación de Vehículos a Motor y Seguridad Vial, aprobado mediante Real Decreto Legislativo 6/2015, de 30 de octubre y su normativa de desarrollo: el Reglamento General de Circulación y los Reglamentos de Conductores, Vehículos, Procedimiento Sancionador, Responsabilidad Civil y Seguro Obligatorio entre otros;
2. régimen local, actualmente la Ley 22/2006, de 4 de julio, de Capitalidad y Régimen Especial de Madrid, la Ley 7/1985, de 2 de abril, de Bases de Régimen Local, y el Texto Refundido las Disposiciones Legales en Materia de Régimen Local aprobado mediante Real Decreto Legislativo 781/1986, de 18 de abril;

1 comentario

Podría ser aconsejable, en algún lugar del articulado, al menos enumerar las competencias específicas del Ayuntamiento que se ejercitarán en virtud de la Ordenanza (,al margen de que se haga en la exposición de motivos-preámbulo, y en una disposic...

Ver completo | 0 respuestas — Sin votos | 0 0

Si se realizan varios comentarios sobre el mismo texto, estos se agrupan. A mayor actividad de comentarios en una zona subrayada, mayor intensidad de color. Es decir, se genera un mapa de calor.

1.5 Los vehículos clasificados en el Registro de Vehículos de la Dirección General de Tráfico como CERO EMISIONES o ECO.

1.6 Los vehículos destinados al traslado de personas titulares de tarjeta de estacionamiento para personas con movilidad reducida.

1. Estarán restringidos el acceso al Área y la libre circulación del resto de vehículos, así como prohibido su estacionamiento en superficie, en las calles situadas en el interior del perímetro del Área.
2. Se podrán excepcionar de lo previsto en el punto anterior a los siguientes vehículos, en función de la actividad a prestar en el Área, su clasificación en el Registro de Vehículos de la Dirección General de Tráfico y su horario de funcionamiento:

3.1 Los vehículos, debidamente rotulados e identificados, de contratistas de las Administraciones Públicas que presten servicios públicos básicos como limpieza, retirada de residuos, mantenimiento y conservación de vías públicas, zonas verdes, instalaciones y patrimonio municipal y otros.

3.2 Los vehículos de empresas y profesionales que presten servicios o entreguen o recojan suministros en el Área.

3.3 Los vehículos de transporte público colectivo y asistencia técnica al mismo.

3.4 Los vehículos autotaxi.

3.5 Los vehículos de arrendamiento con conductor con servicio previamente contratado en la zona.

3.6 Las motocicletas y ciclomotores.

3.7 Los vehículos de propietarios o arrendatarios de plazas de garajes particulares.

5 comentarios

Esta norma es un despropósito. Muchos vehículos ECO contaminan más que coches normales tal como está la actual normativa. No deberían estar permitidos en áreas restringidas. Aquí más datos. http://www.enbicipormadrid.es/2018/06/por-una-apr-madr...

Ver completo | 0 respuestas — 6 votos | 6 0

Los vehículos ECO no deberían entrar en las APR, son demasiado contaminantes y ya hay multitud de alternativas.

0 respuestas — 2 votos | 2 0

Que un vehículo sea ECO no significa que no contamine, deberían tener restringido el acceso al centro salvo los compartidos.

0 respuestas — 2 votos | 2 0

Los servicios de carsharing eléctricos (Car2Go, Emov, Zity) tienen un problema de autonomía y por eso tienen dificultades en extenderse a otros barrios más periféricos. El carsharing híbrido (ECO) sí que permite esto, puede ser lógico que también ...

Ver completo | 1 respuesta — 5 votos | 3 2

Según datos de la DGT de diciembre de 2017 en la Comunidad de Madrid había matriculados 50.900 coches, motos y furgos etiqueta ECO y 9.500 con etiqueta CERO La diferencia de tráfico soportado por la APR Centro o Madrid Central será sustencialment...

Ver completo | 0 respuestas — Sin votos | 0 0

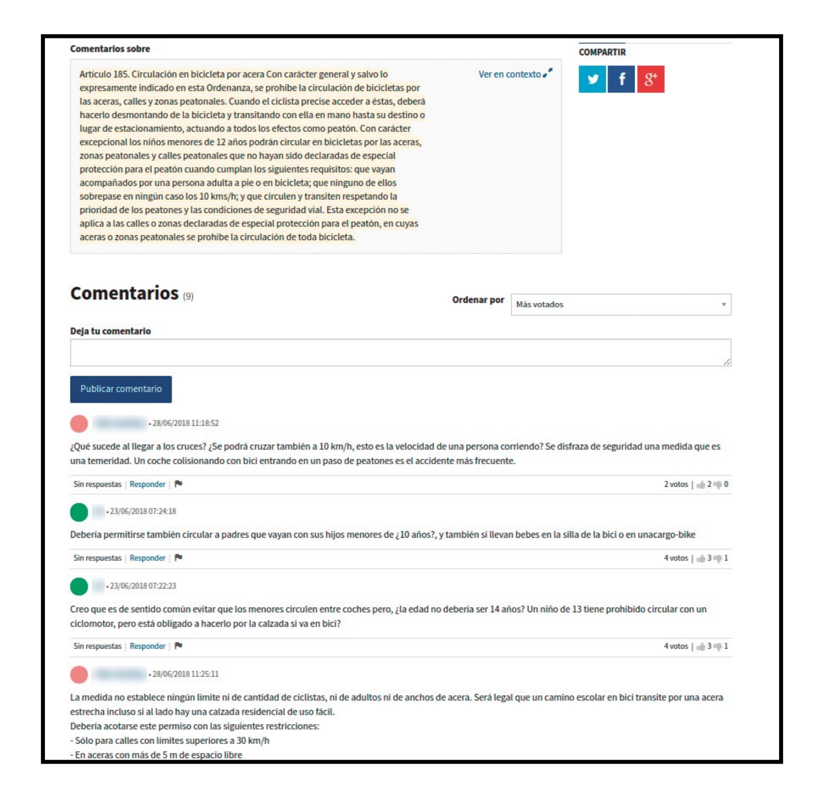


Los comentarios también se pueden valorar con “me gusta” o “no me gusta”; los mejor valorados se posicionan más arriba. A partir del sexto comentario, ya no aparecen en la caja lateral. Para visualizar toda la discusión sobre ese subrayado hay que ir a la página de la discusión, pulsando en el botón de doble flecha.

Mapa de calor.



La página de la discusión muestra el párrafo que se ha subrayado, así como todos los comentarios en formato “Debate”. Estas discusiones sobre secciones candentes quedan diferenciadas del texto completo, permitiendo incluso que sean compartidas en redes sociales o grupos de discusión. Cualquiera podría acceder a un determinado párrafo sin tener que explorar todo el documento, simplemente a través del enlace de la página web.



Por último, tenemos la fase de “Seguimiento”, la cual es meramente informativa y permite seguir el proceso de aprobación de la ordenanza.





#DíaAlegacción

¿Alegaciones o comentarios?

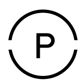
Tradicionalmente, un texto legislativo puede admitir modificaciones antes de su aprobación, a través de las alegaciones al borrador del mismo. Una alegación es simplemente un comentario que busca una modificación del borrador. Estas suelen ser realizadas por grupos de interés sin ánimo de lucro o *lobbies* económicos. El Ayuntamiento no está obligado a responder a las alegaciones pero sí a realizar un informe de estas[7]. La fase de "Comentarios" de Decide Madrid podría permitir que cualquier comentario se convirtiera en una alegación, rompiendo así la barrera burocrática que existe para presentar una.

¿No sería maravilloso que cualquier ciudadano pudiera presentar alegaciones en forma de comentarios? ¿No podríamos conseguir que, más allá de los grupos de poder y las entidades organizadas, la gente corriente también pudiera plantear modificaciones a los borradores legislativos? La fase de "Comentarios" de Decide Madrid permite que esto pueda ocurrir. Para experimentar esta nueva funcionalidad, ParticipaLab organizó el encuentro "#DíaAlegacción"[8] junto con la estudiante Mariola Araya y el colaborador Miguel Álvarez, en el marco del programa "Culturas de la Movilidad"[9].

7 En el caso de la ordenanza de movilidad, sí hubo respuesta a las alegaciones. Para más información, ver: "MemoriaAlegaciones20180724", en la página web de Transparencia Madrid.

8 Ver información relacionada con "#DíaAlegacción" en la página web de Medialab Prado.

9 Ver programa "Culturas de la Movilidad" en la página web de Medialab Prado.

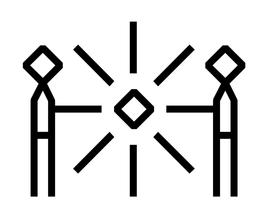


La movilidad nos afecta a todos por igual. Para un Ayuntamiento, esta es la ordenanza con mayor impacto en la vida diaria de las personas. Sin embargo, este texto de 200 páginas es realmente difícil de digerir y de explorar. ¿Cómo puede saber un peatón, que además usa el patín, dónde está el artículo que le afecta directamente? La fase de "Comentarios" permite que la ciudadanía de manera distribuida encuentre las partes del texto que le afectan directamente y tenga capacidad de incidencia en caso de no estar de acuerdo con alguna disposición del borrador. Si bien no podemos esperar que cualquier persona explore el documento, siempre habrá usuarios aventureros o gente especialmente interesada que lo haga. Si estos usuarios "exploradores" generan comentarios y comparten las discusiones en su entorno, podrán fácilmente llamar la atención de otros con similar afección, pudiendo comenzar una viralización del texto y de la discusión asociada. Como proyecto piloto, ParticipaLab diseñó un proceso facilitado de segmentación de la ordenanza para emular el rol de los "exploradores" de la misma. Para ello, se mapearon los artículos que afectan a las diferentes comunidades de usuarios y que están relacionados con su movilidad primaria: bicicletas, peatones, motos, patines, transporte público y coches. Para cada comunidad se creó un *post*, conectando todos los artículos del borrador que le afectan potencialmente[10]. Cada tema relevante tenía de esta manera una página web diferenciada en Decide Madrid, la cual podía compartirse en redes sociales o grupos de mensajería. A la vez, se trató de involucrar a los usuarios de cada comunidad para intentar viralizar cada tema. Al final del proceso participativo, más de 140 comentarios quedaron registrados en la ordenanza.

Aunque la viralización de las discusiones en los borradores no ocurre de manera orgánica, en Madrid esta sí podría naturalizarse mediante una estrategia de comunicación adecuada por parte del Ayuntamiento. También es recomendable la dinamización del proceso participativo realizando encuentros específicos. El fin último de este proceso de innovación jurídica podría culminar con la sustitución del proceso clásico de alegaciones por un sistema abierto *online* de comentarios a un borrador. De esta forma, también se forzaría a los *lobbies* organizados a usar este canal transparente, con lo cual, además, a través de la funcionalidad "Control de cambios", se podría comprobar qué comentarios les motivan cambios en los documentos. Al reducirse la brecha procedimental, las ciudadanía común podría situarse a la altura de estos *lobbies* para influir en los cambios legislativos.

---

10 Para más información sobre las diferentes propuestas de "#DíaAlegacción" (bicicletas, peatones, motos, patines y patinetes, coches y transporte público), consulte la página web de Medialab Prado.

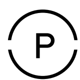






9.

Narrativas de la participación.





"Cóctell, narrativas de la participación"¹, celebrado los días 14 y 15 de diciembre de 2016.

La Coctellera

ParticipaLab inició una línea de trabajo, investigación y acción sobre narrativas de la participación, en diciembre de 2016. El encuentro "Cóctell, narrativas de la participación"[1], celebrado los días 14 y 15 de diciembre de 2016, inauguró una línea de trabajo con el objetivo de enriquecer la participación ciudadana, usando diferentes narrativas, lenguajes y formatos. El encuentro "Cóctell" consolidó un formato (co-creación con la ciudadanía) y un grupo de trabajo de narrativas transmedia, La Coctellera[2].
La Coctellera es un grupo de investigación y acción que surgió bajo el paraguas de ParticipaLab. La Coctellera crea narrativas y lenguajes para reforzar el marco simbólico de la participación ciudadana, y para potenciar la acción colectiva y propositiva de la ciudadanía en la política.

La Coctellera está conformada por diferentes perfiles profesionales[3], agrupados en torno a lenguajes comunicativos diversos y organizados para realizar un trabajo colectivo. El grupo sirve de puente con las diferentes comunidades convocadas en los eventos abiertos que se celebran en Medialab Prado. Algunos de los encuentros tienen necesidades o peticiones concretas desde ParticipaLab, aunque La Coctellera decide cómo se trabaja y en qué dirección va la creación colectiva.

1 Ver: "Cóctell: narrativas de la participación", en la página web de Medialab Prado.

2 Ver: "Proyectos La Coctellera", en la página web de Medialab Prado.

3 A continuación, un listado de las personas más involucradas en La Coctellera:
Diseño y Dirección de Arte: Natalia Mirapeix, Fernando Rapa y María LaMuy. Cómic y Auto Edición: Hostia Un Libro, Elisabeth Falomir, Alberto Haj-Saleh y Pedro Toro. Relato / Story Telling: Daniel Yustos. Territorios: Rachel Congosto. Relatrogramas: Clara Megías y Álvaro Valls. Remezcla y Guerrilla: Iván Sánchez y Ana Torbe. Metodologías Participativas: David Leal. Audiovisual: Antonio Girón. Coordinación: Bernardo Gutiérrez.

Encuentros





Gráficas de "Cóctell, narrativas de la participación", celebrado los días 14 y 15 de diciembre de 2016.

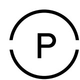
La Coctellera ha organizado diferentes encuentros creativos:

- Encuentros para la investigación sobre cómo diferentes lenguajes y narrativas pueden dinamizar la participación en la esfera pública y en el ámbito del común.
- Encuentros para descubrir nuevas formas de movilización y acción colectiva alrededor de hitos compartidos por la ciudadanía.
- Talleres de ayuda en el desarrollo de propuestas y campañas ciudadanas.
- Desarrollo de propuestas ciudadanas creadas por este colectivo.

Los encuentros convocados por La Coctellera son colectivos, participativos y abiertos. Existen dos formatos diferentes:

- **CÓCTELL**: Encuentro para potenciar la investigación y creación colectiva. Se busca inspiración en las experiencias compartidas por algunos ponentes. Cuando el objetivo concreto de un "Cóctell" necesita más encuentros, se convoca un "Diseñatón".
- **DISEÑATÓN**: Está enfocado en el trabajo colectivo para desarrollar las ideas que se han puesto en marcha.

En esta primera edición de lanzamiento de "Cóctell", el encuentro se organizó por mesas temáticas vinculadas a lenguajes o formas de hacer específicas: **Cómic y Autoedición, Audiovisual, Diseño,**



Cronología

Cóctell 1

14 y 15 de diciembre de 2016

Relatogramas, Relato, Territorios y **Guerrilla Remix**. A su vez, se invitó a cuatro ponentes de prestigio internacional cuyas presentaciones sirvieron de inspiración y detonador de ideas para las mesas de trabajo: **Pedro Inoue** (Brasil), director de arte de la revista *Adbusters*; **Noel Douglas** (Reino Unido), artista, diseñador y activista, colectivo *Occupy Design UK*; **Oriana Eliçabe** (Argentina-España), fotógrafa, activista y parte del colectivo “Enmedio”; **Felipe Gil** (España), miembro del colectivo “Zemos 98”. Con sus charlas, se dibujó una panorámica con diferentes puntos de vista de las formas y lenguajes que adopta la acción colectiva en publicaciones, campañas, creaciones y acciones.

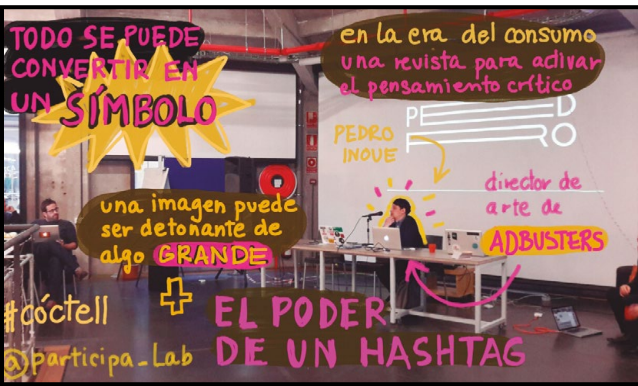
Además de estos invitados, hubo otras ponencias breves que completaron otras visiones del imaginario de la participación colectiva por parte de activistas, diseñadores, comunicadores y artistas. Durante el encuentro, las diferentes mesas arrancaron un proceso o campaña creativa con continuidad en los eventos posteriores, relacionada con la participación ciudadana.

Como resultado del primer “Cóctell”, se idearon campañas concretas alrededor de la participación, o en las cuales la participación fuera crucial para su desarrollo. Para avanzar con las campañas, se convocaron dos “Diseñatones” (4 y 11 de febrero de 2017), abiertos a todos los perfiles creativos: diseñadores, ilustradores, vídeo creadores, fanzineros, comunicadores, amantes de las redes sociales, urbanistas, *hackers*, *youtubers* y vecinos y vecinas interesadas en procesos de creación colectiva.

En los “Diseñatones”, hubo siete mesas con campañas concretas y una mesa central de ”Guerrilla y Remezcla” que las conectaba. Todas las campañas se desarrollaron de forma interdisciplinar y transmedia. Los proyectos[4] que surgieron fueron los siguientes: **Fotovotón, Fir-mad, Plataforma de las pequeñas cosas, #Abretedepuertas, Los de abajo, Apadrina una bici** y **Casting Project.**

4 Para ver todos los proyectos desarrollados en el ciclo de “Cóctell 1”, consultar en scribd.com.





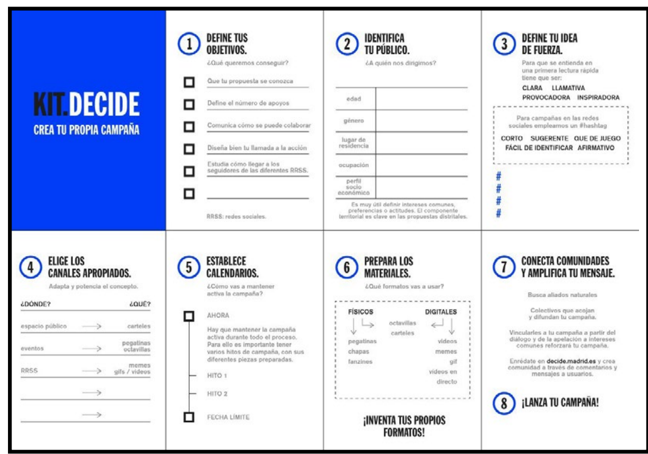
Cóctell 1 - Relatogramas de Clara Megías.

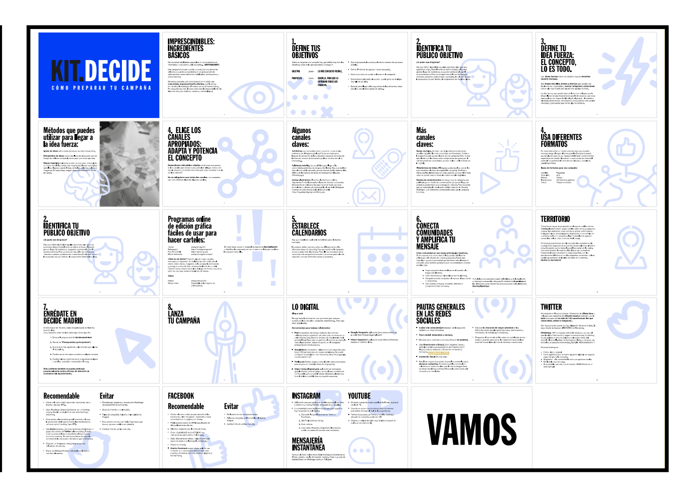
Cóctell 2

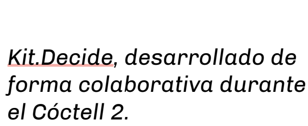
11 de marzo de 2017

La segunda edición del “Cóctell” tuvo como objetivo brindar a la ciudadanía un conjunto de metodologías y técnicas sobre cómo desarrollar campañas para los presupuestos participativos de Decide Madrid[5], que surgieron del encuentro G1000[6]. Se trabajó junto con las personas que acudieron a la convocatoria abierta y además se ideó un *Kit/Guía*[7] de cómo crear y ejecutar campañas ciudadanas. También hubo algunas ponencias[8] que sirvieron de inspiración en los procesos de creación de campañas.

Se realizó un “Diseñatón” (21 de marzo), enfocado en continuar el trabajo iniciado con las campañas ciudadanas de “Cóctell 2”.







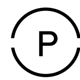
Kit.Decide, desarrollado de forma colaborativa durante el Cóctell 2.

5 Para ver los presupuestos de Decide Madrid, consultar su página web.

6 Ver “encuentro G1000” en la página web de Decide Madrid.

7 Para ver “Kit.Decide, crea tu propia campaña”, consultar la página web de Decide Madrid.

8 “Cómo montar campañas” a cargo de Ana Torbe y Zuloark; y “Campañas que crean ciudadanía” de Gema Arias (Agencia Kitchen).



Cóctell 3

14 de diciembre de 2017

El "Cóctell 3" contó con la conferencia "Singing the map", de Wu Ming 1, del colectivo italiano Wu Ming. La Coctellera colaboró con el grupo "Comunidades propositivas", de ParticipaLab, en los procesos "Derecho a jugar" y "Por un Madrid más verde". La Coctellera[9] trabajó en la construcción afectiva de estas incipientes comunidades propositivas. El marco simbólico "Derecho a jugar" salió del encuentro co-creativo "Cóctell 3"[10], desde la mesa de trabajo "Un Madrid amigable". A su vez, La Coctellera elaboró de forma abierta y colaborativa materiales gráficos transmedia (piezas de diseño, lemas, vídeos, GIFs animados, etc.) para reforzar la convocatoria de este encuentro. Los materiales elaborados tuvieron el objetivo de reforzar la pertenencia y emocionalidad de la comunidad surgida en torno a "Derecho a jugar".



Cartel de la campaña 'Derecho a jugar' desarrollado en el Cóctell 3.



Materiales de la campaña 'Derecho a jugar' desarrollado en el Cóctell 3.

9 Para ver "La Coctellera: Narrativas de Participación Ciudadana", consultar en scribd.com.
10 Para más información sobre "Cóctell 3", ir a la página web de Medialab Prado.

Cóctell 4

4 de diciembre de 2018

El "Cóctell 4" tuvo a John Jordan[11], representante del Laboratory of Insurrectionary Imagination, de Londres, como principal ponente. El "Cóctell 4" desarrolló tres sesiones abiertas de trabajo para abordar el paradigma de la "radicalidad democrática". La sesión del 14 de febrero contó con la charla "Narrativas colectivas en el documental y la animación en Latinoamérica" de Claudia Rodríguez Valencia, de la productora colombiana preciosamedia.com. La sesión del 21 de febrero tuvo una doble charla bajo el paraguas "Tramas en común", de Daniel Henríquez y Concepción Cascajosa.

El producto final de "Cóctell 4" es el proyecto "Story Cracia": una web transmedia con historias de transformación social y vinculada a los mecanismos que configuran la radicalidad democrática.

STORY CRACIA



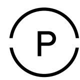
Prototipo de la web de 'Story Cracia'.

11 Vídeo de la conferencia completa de John Jordan en YouTube.com.





10. Territorialización de la participación.



Introducción

La capa territorial ha estado presente en la mayoría de proyectos puestos en marcha por ParticipaLab. A pesar de que la esfera digital ha sido de crucial importancia en el desarrollo de sus proyectos, la apuesta fue siempre por una realidad híbrida que combinara procesos *online* y *offline*. La infraestructura física de Medialab Prado ha sido clave en la ejecución y co-creación de muchos de los proyectos de ParticipaLab. Sin dicha infraestructura, no habrían sido posibles los talleres de prototipado de Inteligencia Colectiva para la Democracia[1] (ICD). Tampoco los procesos co-creativos como "Cóctell", "#CodingMadrid", "Si te sientes gato", "Co-incidimos" o "Rutas para la radicalidad democrática"[2].

ParticipaLab puso en marcha dos procesos especialmente importantes para la territorialización de la participación: la "Residencia Hacker" y el proyecto "Ciudad Decide".

Residencia Hacker

La Residencia Hacker fue una iniciativa cuyo objetivo pretendía analizar, imaginar y prototipar funcionalidades, herramientas y metodologías para facilitar la gestión de comunidades en la implementación de proyectos de presupuestos participativos. Para llevar a cabo #ResidenciaHacker, el colectivo CivicWise[3] –una comunidad de profesionales transdisciplinar abierta y distribuida cuya misión es empoderar a la ciudadanía por medio de la inteligencia colectiva, la innovación cívica y el diseño abierto–, residió en Medialab Prado analizando e imaginando nuevas tecnologías de participación, producción y/o deliberación ciudadana desde las lógicas de la colaboración y del trabajo en red. La #ResidenciaCívica de CivicWise generó un diseño de prototipo con el cual articular comunidades en torno a la ejecución de proyectos de transformación urbana en el territorio. Esta idea partió de la necesidad de incluir a los vecinos y vecinas de forma estructural, no solo en la definición de los proyectos de presupuestos participativos, sino también en la ejecución de los mismos.
Los diseños son accesibles a través de la web de Medialab Prado: Marco Teórico de la Residencia Hacker[4] y Descripción técnica de la Residencia Hacker-CivicWise[5].

1 Ver capítulo A2 "ICD proyectos".

2 ParticipaLab organizó una serie de encuentros llamados "Rutas para la radicalidad democrática", para abordar algunos de los asuntos relacionados con el paradigma de *radicalidad democrática*. Para más información sobre el proyecto, visite la página web de Medialab Prado.

3 Ver: Civicwise.org.

4 Ver: "Marco Teórico de la Residencia Hacker", en la página web de Medialab Prado.

5 Ver: "Descripción técnica de la Residencia Hacker-CivicWise",en la página web de Medialab Prado.

Ciudad Decide

Ciudad.Decide es un proyecto piloto de territorialización de la herramienta Decide Madrid del Ayuntamiento de Madrid. El objetivo del proyecto es incentivar la participación ciudadana desde el territorio, el encuentro presencial de comunidades y la elaboración de propuestas ciudadanas. El proyecto piloto (Fuencarral.Decide) se desarrolla en el distrito madrileño de Fuencarral-El Pardo. El piloto trabaja en sinergia con diferentes proyectos de política pública existentes y con agentes sociales activos en el distrito.

FUENCARRAL .DECIDE



Instalación del arco-rótulo: artefacto lúdico desmontable y reconfigurable con sistema autosuficiente de luces y sonido.

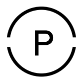
Fuencarral Decide: propuestas ciudadanas desde y para las comunidades

Desde ParticipaLab arranca el proyecto piloto Ciudad.Decide[6]. Su primera parada es en el barrio de Valverde, en el Distrito de Fuencarral-El Pardo. El objetivo es visibilizar y potenciar las relaciones entre los procesos participativos vinculados al territorio, el paisaje urbano y la plataforma municipal Decide Madrid.

El proyecto piloto Fuencarral.Decide se nutre tanto de iniciativas y proyectos de la administración local como de la sociedad en movimiento. El objetivo es hacer más accesible la herramienta digital Decide Madrid y apostar por la reconstrucción del tejido social como condición necesaria para hacer de lo participativo un campo de posibilidades afectivas que mejoren los entornos materiales y simbólicos de nuestros barrios y ciudades.

En el distrito de Fuencarral, se trabaja conjuntamente con proyectos como Fuencarral Experimenta, el Centro Social Autogestionado Playa Gata (que usa un espacio cedido por el Ayuntamiento de Madrid) y otros grupos de ParticipaLab. Al mismo tiempo, Fuencarral.Decide busca sinergias con otros dispositivos de participación local, como el Foro Local de Fuencarral, el Servicio de Participación de la Junta Municipal de Distrito, el proyecto infantil y juvenil “COPIA”, los agentes y movimientos sociales del barrio, y con otros proyectos e iniciativas en la esfera de la política pública local (“Concurso Plazer”, “Imagina Madrid”, “Ciudad Distrito”, entre otras).

6 Para más información sobre el proyecto “Ciudad.Decide”, consulte la página web de Medialab Prado.



Desarrollo

Con el proyecto piloto **Fuencarral.Decide** buscamos consolidar una metodología replicable y adaptable a otros territorios de la ciudad.

Objetivos de Fuencarral Decide

Los objetivos con los que se perfila, en forma y metodología, al proyecto Fuencarral.Decide, son los siguientes:

- **Mediación creativa-activa:** dinamizar un espacio público concreto, vinculándolo a la participación ciudadana de la plataforma Decide Madrid.
- **Foro abierto:** transformar dicho espacio en un foro para debatir propuestas e ideas ciudadanas.
- **Herramientas abiertas:** poner en diálogo a diferentes comunidades y agentes locales, familiarizando al vecindario con la plataforma Decide Madrid.
- **Debate efectivo:** canalizar propuestas de tres escalas; espacio físico en el que trabajamos (plaza del metro de Fuencarral), escala barrio y distrito y escala ciudad de Madrid.
- **Sinergias locales:** buscar cooperación con otros dispositivos de participación del distrito, otros proyectos públicos y otros proyectos independientes.
- Paisajes equipados: generar paisajes participados y estimulantes conlleva un trabajo de diseño de infraestructuras que potencien la acción y la imaginación.

Acciones de Diagnóstico

Comenzamos con Fuencarral.Decide en uno de sus barrios, Valverde. Para ejecutar un diagnóstico realizamos varias tareas:

- **Recogida de datos de Decide Madrid:** Desarrollamos un exhaustivo análisis de todas y cada una de las propuestas de las vecinas y vecinos del distrito de Fuencarral en la herramienta Decide.Madrid. Englobamos las propuestas en cinco temáticas: cultura; deporte, baile o movimiento del cuerpo; movilidad sostenible y la bicicleta; infancia y juventud; y espacios verdes.
- **Entidades institucionales:** Planteamos una serie de reuniones, recopilación de propuestas y diagnóstico para el distrito de Fuencarral: datos de población, diagnóstico de propuestas socioculturales de Ciudad Distrito en Fuencarral, propuestas/diagnóstico de los Foros locales y mesas temáticas, diagnóstico de los servicios de participación de Fuencarral, diagnósticos de ParticipaLab y Medialab Prado y diagnóstico de Experimenta Distrito.
- **Entrevistas con proyectos activos:** Investigamos los proyectos ya en marcha en Fuencarral**: "**Fuencarral Experimenta", "Los pobladores", "Imagina Madrid", "Plazer", y "Madrid Escucha".
- **Entidades tejido social:** Establecimos un diálogo y conocimos los colectivos y asociaciones de habitantes de Playa Gata y a las asociaciones vecinales activas locales.
- **Mapeo de espacios:** Mapeamos posibles espacios públicos con necesidad de ser regenerados; analizamos los recursos existentes y exploramos nuevos recursos.

Localización

La intención del mapeo es localizar un espacio que sea accesible para muchas personas y que necesite una mejora para implementar los usos expresados por la ciudadanía. Un lugar que sirva como espacio físico donde imaginar posibles transformaciones del espacio, más allá de arreglos funcionales, que se canalizan por otra vía administrativa.

El siguiente paso consistió en seleccionar un espacio público que, más allá de necesitar una mejora en sí mismo, pudiera servir como espacio para construir propuestas colectivas; un espacio público como espacio de encuentro, activo. La plaza a la salida del metro Fuencarral, en estado degradado, pareció un escenario perfecto para ser reactivado.

Propuesta Metodológica y Protocolo de Acción

Desarrollamos una metodología base para vincular las propuestas existentes, los proyectos en activo, la plataforma Decide Madrid y el territorio, la cual adaptamos a la localización seleccionada y a los recursos existentes. La idea es vincular *la participación* a la *acción,* en un espacio concreto para construir un imaginario colectivo y creativo asociado a la participación.

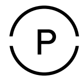
Estrategias

Todos los eventos realizados tienen objetivos múltiples: testar la participación, la implicación, los vínculos, etc. Para alcanzar los objetivos, establecemos estrategias transversales que sirven como criterios de diseño para los encuentros y acciones:

- **Reforzar comunidades:** Se intenta que las dinámicas establecidas generen comunidad, reforzando las existentes.
- **Escucha:** Muchas de las dinámicas y eventos diseñados tienen el propósito de conocer agentes que aún no estén organizados ni sean visibles.
- **Imaginar**: Se trata de proporcionar herramientas para hacer crecer la imaginación colectiva.
- **Regenerar:** Propiciar interacciones y acciones en un lugar del barrio para poner en común necesidades y retos colectivos en relación al espacio público.
- **Equipar:** Dentro de la metodología diseñada se incluye construir infraestructuras que potencien las acciones del espacio público.
- **Comunicar:** Otras estrategias son generar una comunicación cercana a los usuarios del espacio público y visibilizar voces y mensajes existentes dentro del propio contexto.

Acciones Colaborativas

Diseñamos acciones conjuntamente desde los públicos y las necesidades recogidas, a través de formatos de activación del territorio, y así potenciar su regeneración y autosuficiencia.



Retratos

Se realizan distintas acciones de retratos personales a los distintos agentes vinculados al proyecto, en colaboración con Marcus Pixel.

Postales

El equipo de comunicación del proyecto diseña el formato postal como vehículo de divulgación, un formato adecuado por su portabilidad

Imaginarios

A partir de las temáticas de interés, la acción de Nuevos Imaginarios[7] consiste en ilustrar, en formato grande, cinco posibles escenarios de transformación de la plaza vinculados a cada temática. A cada imaginario lo acompaña un lema incitando a la reflexión voluntaria.

Arte Suelo

Se realiza una acción de recuperación del suelo, rellenando las imperfecciones con color y generando una propuesta plástica que sirva para dignificar el estado actual y, a su vez, conseguir una imagen singular a través de las fracturas o carencias. A su vez, los alcorques que están vacíos se acompañan con un trabajo plástico geométrico. Así, por un lado, el resultado produce unidades volumétricas que juegan con la perspectiva y, por otro lado, visibiliza la vida subterránea de los árboles, las capas de tiempo y los estratos geológicos, dentro de toda la experiencia estética global.
Limpiamos y pintamos la plaza junto con "E1000", los chicos y chicas de "Plena Inclusión"[8] y los niños y niñas del barrio, dejando una nueva zona de juegos infantiles.

Hinchable Colectivo

El hinchable es un artefacto sencillo y muy visible, construido con piezas hexagonales de plástico transparente donde dibujar, escribir deseos, etc... Para el desarrollo de este artefacto, se realizaron sesiones participativas con colectivos de acción distrital. Este artefacto genera una superficie para recoger propuestas e ideas instantáneamente.

Artefacto Móvil Lúdico-Artístico

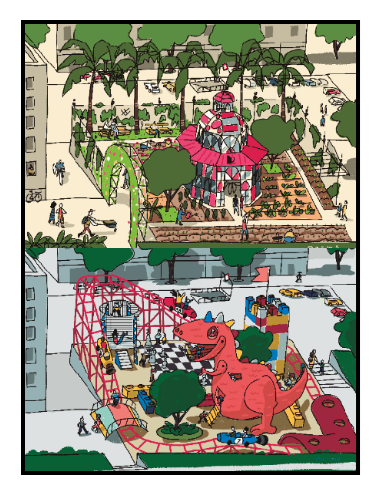
Para acompañar la programación de encuentros de recolección de propuestas, se diseña un artefacto, tipo arco de madera desmontable y con materiales reutilizados (ruedas de bici), que sirve de rótulo y tiene un sistema que permite iluminar la plaza, poner música de manera autosuficiente y hacer fiestas portátiles. Para este artefacto contamos con la colaboración de "Carpintería Expandida" y "Creática", colectivos locales especializados en madera, energía y material reutilizado.

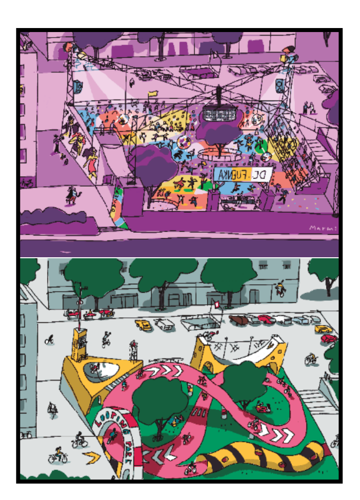
Programa

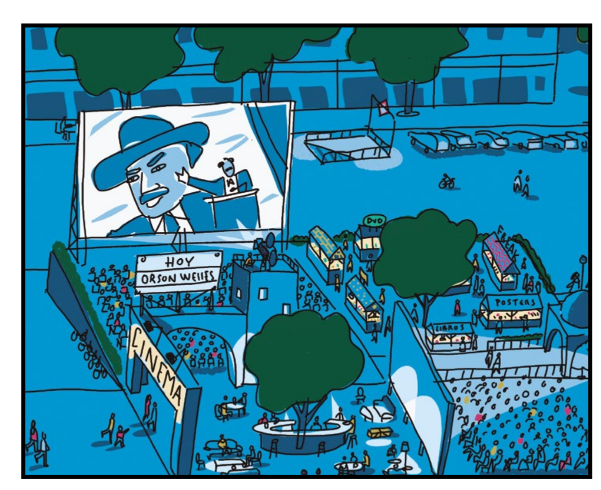
Se propone una serie de acciones en la plaza seleccionada para desarrollar las estrategias planteadas. Luego, se propone generar de forma autónoma actividades que estén íntegramente diseñadas por los colectivos locales y que se apoyen en las infraestructuras construidas.

7 Los imaginarios coinciden con los cinco campos temáticos identificados en el análisis de propuestas de Decide Madrid.

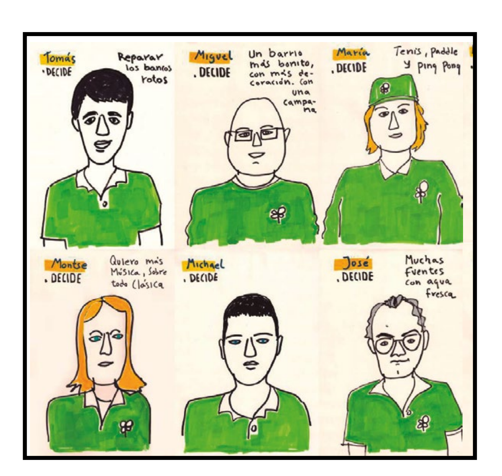
8 Ver: plenainclusionmadrid.org.





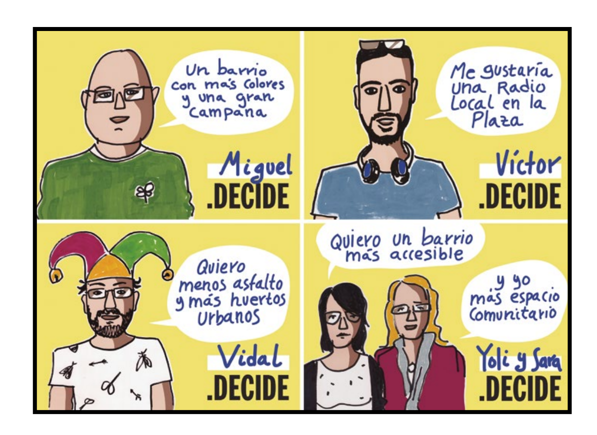


Imaginarios de transformación de la plaza por ejes temáticos: renaturalización (zonas verdes), juego (infancia), cuerpo y movimiento (salud), bicicleta (movilidad sostenible), cine (cultura), por @marcuscarusart.

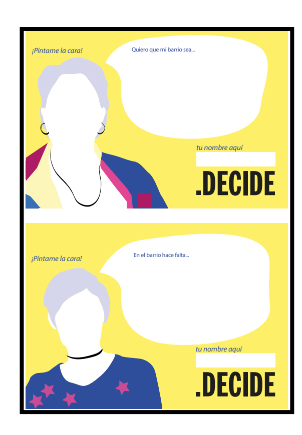




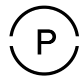
Retratos personalizados: acciones de recogida de propuestas personalizadas a los/as participantes y miembros de Plena Inclusión, por @marcuscarusart.







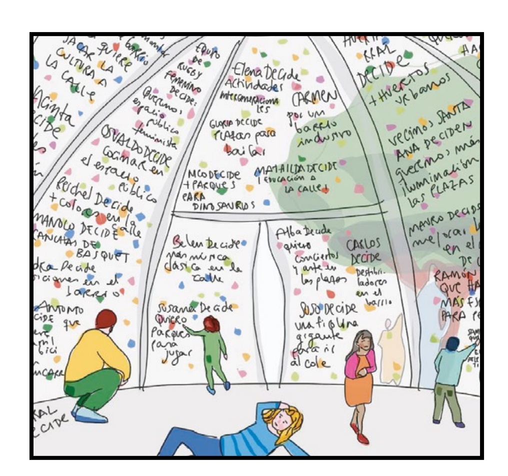
Postales personalizadas: acciones para el desarrollo de la identidad gráfica del proyecto, las postales funcionan como herramienta de difusión, recogida de propuestas e imagen personalizada, por @marcuscarusart.



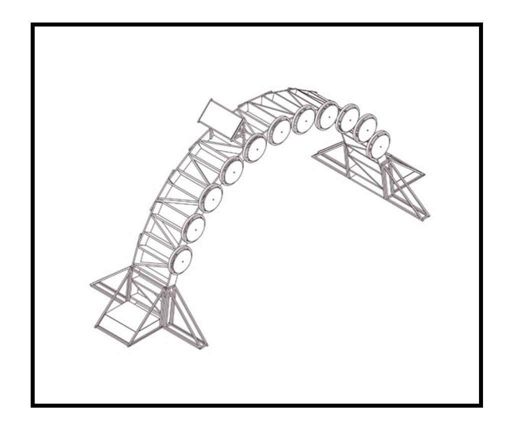




Arte suelo: acciones de recuperación del solado de la plaza con participación infantil personalizada con elementos existentes en la plaza e intervenciones artísticas con @e1000__.




Hinchable colectivo: artefacto lúdico construido colectivamente que sirve como espacio de encuentro y de juego donde visibilizar propuestas ciudadanas, construido con @ConjuntosEmpaticos, Plena Inclusión y participantes.





Rótulo-arco: artefacto lúdico desmontable y autosuficiente con sistema de carga de dispositivos, sistema de sonido e iluminación a través de paneles fotovoltaicos, construido con la colaboración de @carpinteriaexpandida, instalaciones ecológicas con @CreaticaONG y montado con la ayuda de Guillermo Diego y Rafael Munhoz Mansano Siqueira.

La intención es que el programa diseñado pueda tener un equipamiento que mejore y haga más autosuficientes las actividades populares (energía, juego, etc.). Esta serie de acciones se realiza antes de celebrar la primera "Propositona"[9], evento para concretar y recoger propuestas ciudadanas.

Propositonas

Conseguimos escuchar, idear y construir soluciones para mejorar el lugar, gracias a todas las propuestas elaboradas individual y colectivamente que se recogen en las "Propositonas".. A continuación, las tres "Propositonas" celebradas:

Propositona I: Jueves 31 mayo, viernes 16 de junio y sábado 23 de junio de 2018.

Celebramos una "Propositona" en la plaza del Metro de Fuencarral, una fiesta de ideas conectadas con la plataforma Decide Madrid.

Propositona II: Lunes 17 de diciembre de 2018.

En esta segunda fase, la mirada del proyecto se centra en hacer el espacio público más inclusivo para los diversos colectivos. #MadridInclusiva es el marco con el que celebramos la "Propositona II"[10]. Esta se llevó a cabo el lunes 17 de diciembre con una sesión en Playa Gata, para recoger propuestas ciudadanas concretas para el barrio, el distrito y la ciudad desde el territorio de Fuencarral.

Propositona III[11] **y #MadridInclusiva:** Viernes 5 de abril de 2019.

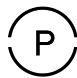
La metodología en los anteriores encuentros se desarrolla desde la propuesta individual y el debate, siempre contextualizado desde/en Fuencarral, pero con una mirada expandida a otros espacios públicos de Madrid. En este encuentro, proponemos **dar un paso más y elaborar propuestas ciudadanas de forma colectiva** a partir de coincidencias de intereses, para poder subir las propuestas a la plataforma Decide.Madrid. En el desarrollo de esta última fase, la comunidad de **Parques Inclusivos y otras mesas sectoriales del distrito**, activos desde el Parque de la Vaguada, brinda una colaboración clave.

El proyecto *Fuencarral.Decide* concluye con una propuesta ciudadana colectiva llamada #MadridInclusiva. Esta busca compartir cómo el espacio público y los parques de cualquier barrio de Madrid pueden ser más inclusivos para todos los colectivos minoritarios, partiendo de los aprendizajes y el conocimiento generado en el distrito de Fuencarral-El Pardo.

9 Ver: "Ciudad Decide: llega la Propositona vecinal a Fuencarral", en la página web de Medialab Prado.

10 Ver: "Propositona final de Ciudad.Decide en Fuencarral", en la página web de Medialab Prado.

11 Ver: "#MadridInclusiva: tercera propositona de Fuencarral.Decide", en la página web de Medialab Prado.



Conclusiones

Durante el desarrollo de este proyecto hemos visto que las siguientes acciones son fundamentales:

Proceso de recogida y desarrollo de propuestas ciudadanas

- Es necesario entender y estudiar las **propuestas locales existentes** en la herramienta digital Decide.Madrid, analizando todas las propuestas del distrito. La herramienta digital sirve más de desahogo ciudadano que de sistema propositivo.
- Existe falta de conocimiento, de información y de utilidad sobre la herramienta digital Decide Madrid. No se entiende adónde van las propuestas y surgen dificultades para que sean desarrolladas.
- Falta acompañamiento y asesoramiento sobre las **limitaciones de las propuestas**. También hay un desconcierto generalizado por la multiplicidad de plataformas para la participación.

Localización de la acción

- La limitación presupuestaria hace que regenerar un espacio degradado sea una meta a largo plazo para este tipo de proyecto, por eso lo mejor es **diseñar acciones en lugares ya habitados y transitados**.

Mediación creativa

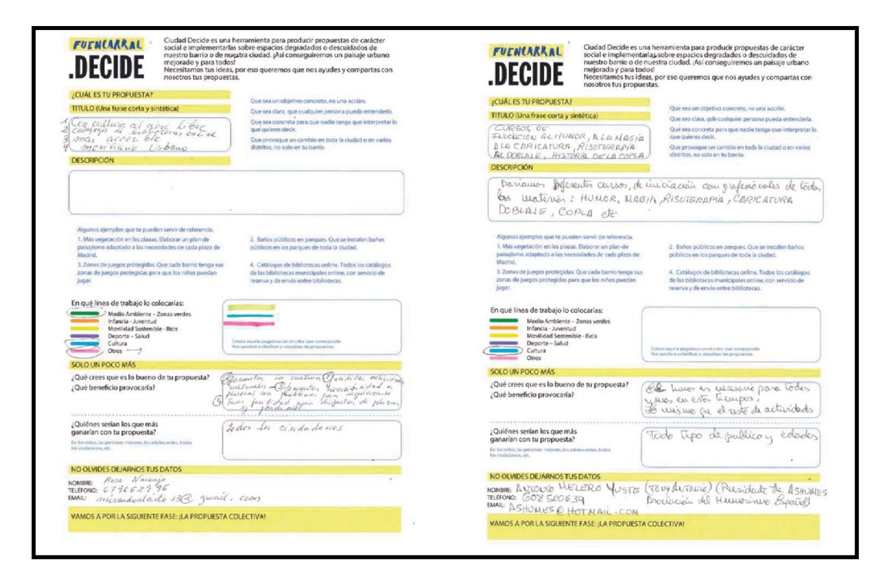
- Es imprescindible entender las dinámicas del contexto local escuchando a las personas.

Herramientas y metodología

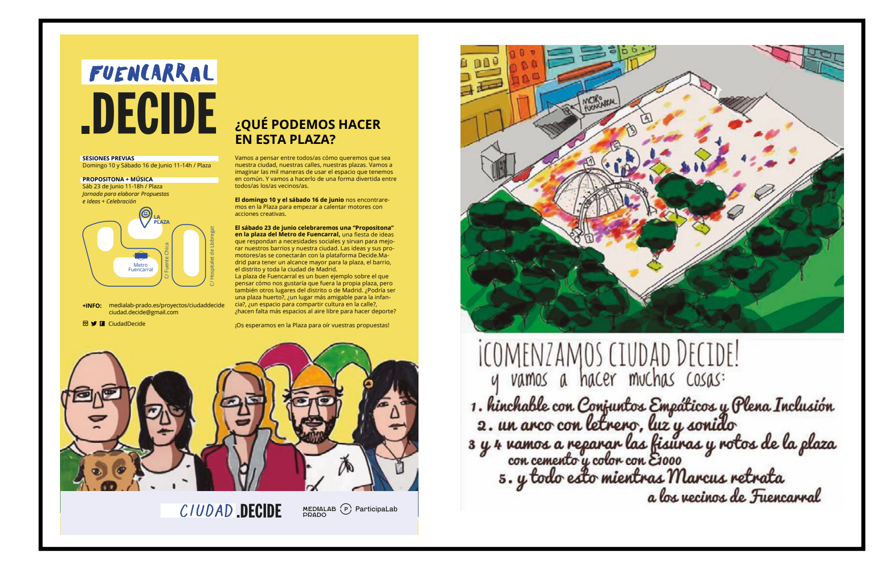
- Es importante proponer ejes temáticos desde la **construcción propositiva, sumando nuevas miradas** a las temáticas generales que aparecen en la herramienta, a través de propuestas ciudadanas.
- Desde una propuesta hiperlocal se puede hacer un **llamamiento global** (de ciudad) para que las comunidades puedan avanzar autónomamente.
- La creación de un **buen lema** puede conectar con mucha gente de toda la ciudad, incluso **desde una dinámica local.**
- Un lugar comunitario cercano, en este caso Playa Gata, es imprescindible como **infraestructura base,** tanto a nivel espacial (para trabajo y almacenaje) como personal (ayudándonos de la red que han generado otros proyectos o los colectivos de habitantes).

Resultados

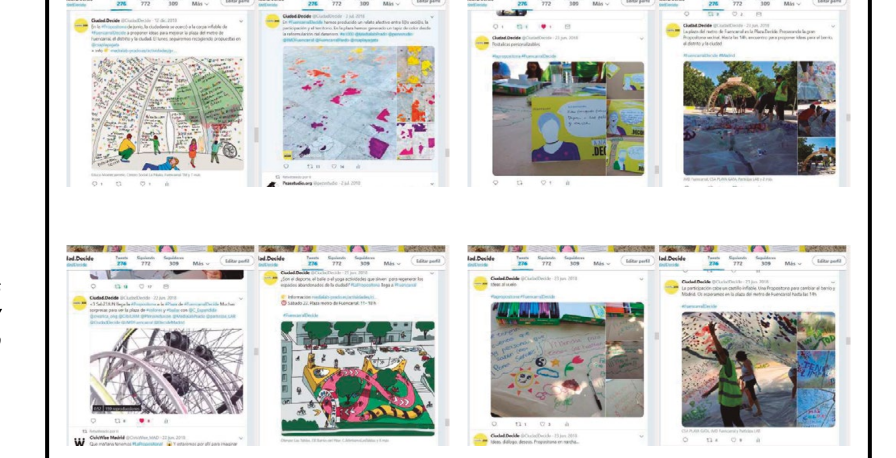
- Es enriquecedor producir **imaginarios creativos en el espacio público** a partir de demandas existentes, construyéndolos colectivamente.
- Un aporte clave es **diseñar infraestructuras** que **expandan su uso** y sean duraderas, para apoyar actividades futuras.
- Se pueden conectar las propuestas finales con una comunidad técnica que acompañé a la comunidad resultante.



Fichas Fuencarral.Decide: en los eventos de recogida de propuestas ciudadanas llamadas Propositonas se recogían propuestas para los diferentes ejes temáticos, como primer paso para la posterior elaboración de propuestas colectivas.



Piezas gráficas para la difusión de las convocatorias de acción en la Plaza del Metro Fuencarral, diseñadas por Natalia Mirapeix y Daniel Yustos y expandidas localmente por Jorge Marrón Abascal y Beatriz García-Ajofrín García-Largo.

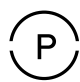


Difusión en redes sociales de piezas gráficas y audiovisuales, por Antonio Girón @antonio_giron.





11. Redes de innovación democrática.

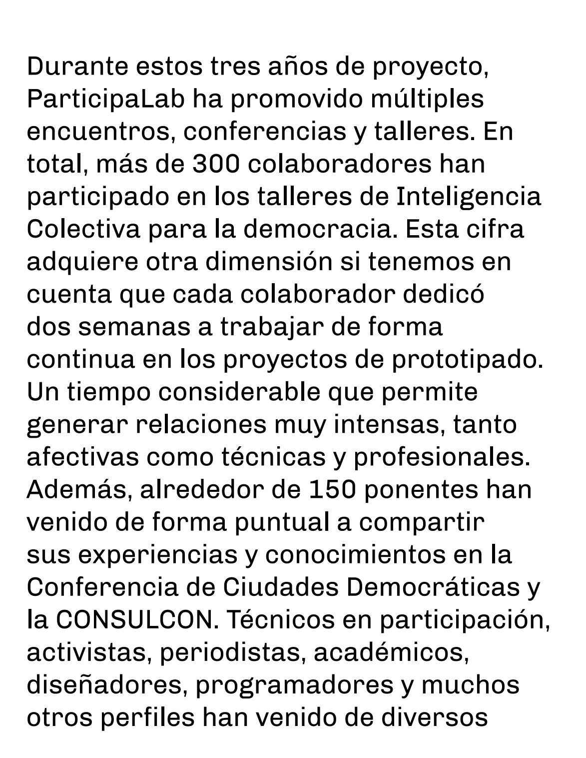


_"When we see 'Internet of things',
let's make it an Internet of beings.
When we see 'virtual reality',
let's make it a shared reality.
When we see 'machine learning',
let's make it collaborative learning.
When we see 'user experience',
let's make it about human experience.
When we hear 'the singularity is near',
let us remember: the Plurality is here."[1]

Audrey Tang



Audrey Tang, ministra digital de Taiwan, durante su mentoría en los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2016.



Durante estos tres años de proyecto, ParticipaLab ha promovido múltiples encuentros, conferencias y talleres. En total, más de 300 colaboradores han participado en los talleres de Inteligencia Colectiva para la democracia. Esta cifra adquiere otra dimensión si tenemos en cuenta que cada colaborador dedicó dos semanas a trabajar de forma continua en los proyectos de prototipado. Un tiempo considerable que permite generar relaciones muy intensas, tanto afectivas como técnicas y profesionales. Además, alrededor de 150 ponentes han venido de forma puntual a compartir sus experiencias y conocimientos en la Conferencia de Ciudades Democráticas y la CONSULCON. Técnicos en participación, activistas, periodistas, académicos, diseñadores, programadores y muchos otros perfiles han venido de diversos



Robot de telepresencia diseñado en Medialab Prado y utilizado por Audrey Tang en su presentación de ICD16.

1 "Cuando veamos 'internet de las cosas', convirtámoslo en un internet de seres./ Cuando veamos 'realidad virtual', hagamos de ella una realidad compartida./ Cuando veamos 'aprendizaje automático', convirtámoslo en aprendizaje colaborativo./ Cuando veamos 'experiencia de usuario', hagámoslo sobre la experiencia humana./ Cuando escuchemos que 'la singularidad está cerca', recordemos: la Pluralidad está aquí."

Co-incidimos

Existen múltiples herramientas que combinadas con metodologías de co-creación, basadas en la cooperación, pueden ser de gran utilidad para el desarrollo de modelos adecuados, adaptados y específicos a sus necesidades. Un ejemplo de ello es el grupo de trabajo de metodologías y herramientas para la participación llamado "Co-incidimos"[1], que se configura en ParticipaLab con el objetivo de, a través de la investigación y la experimentación, contribuir a mejorar metodologías y técnicas participativas para enriquecer procesos mediante la combinación de espacios presenciales con herramientas digitales. El trabajo realizado implicó llevar a cabo un análisis que agrupara, en fases, el desarrollo de procesos colaborativos o de participación. Para ello se ejecutó una metodología propia llamada "Los ocho espacios vertebrales de los procesos colaborativos", con la cual, y a través de sesiones de co-análisis y debate con diversos perfiles relacionados con la participación ciudadana, se identificaron herramientas y metodologías adecuadas y útiles para cada fase. Este grupo de trabajo realizó su labor combinando sesiones presenciales con sesiones de trabajo distribuido y conectado a través de herramientas digitales. Estas herramientas, y sus múltiples posibilidades, son una oportunidad para el desarrollo de redes de trabajo colaborativo y permiten desarrollar procesos asíncronos de inteligencia colectiva, adaptados a los tiempos de la vida cotidiana y a lo que el grupo de "Comunidades propositivas para la participación"[2], de Medialab Prado, identificó como la "brecha presencial": es decir, la imposibilidad de personarse en espacios presenciales desde una óptica de conciliación de los tiempos de la vida, el trabajo, el cuidado, el ocio, etc.

1 Para más información, ver proyecto "Co-incidimos" en la página web de Medialab Prado.

2 Ver "Comunidades propositivas para la participación", en la página web de Medialab Prado.

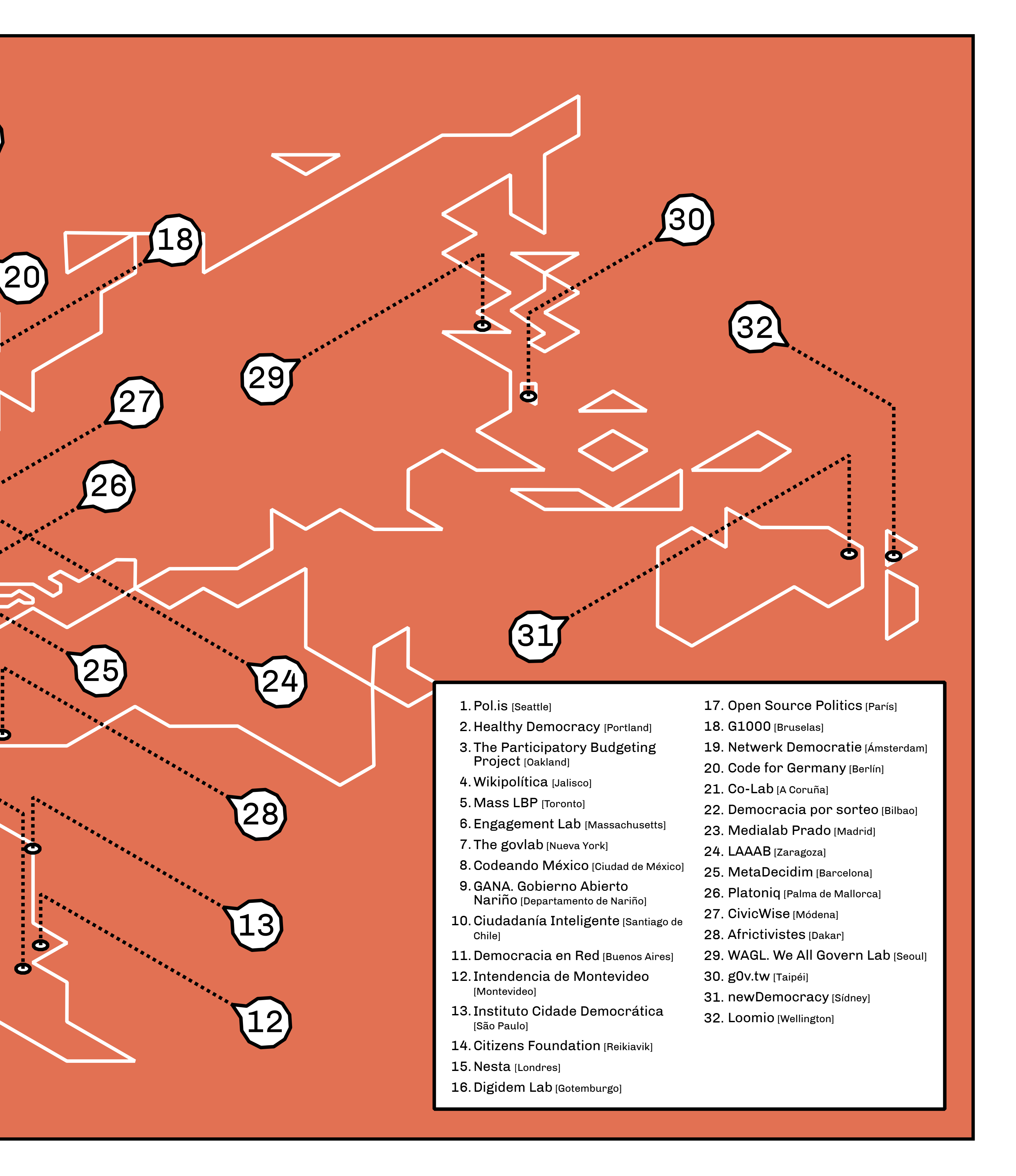
puntos del planeta. Todas estas ricas interacciones en Madrid han constituido una red de innovación democrática que une a personas y a organizaciones en muchos lugares del mundo.

Una red puede ser una organización informal tejida simplemente por las conversaciones o los intercambios de información de una comunidad. Una opción más ambiciosa es poder dar el salto a la colaboración. Una red de colaboración se propone trabajar de manera conjunta para poder realizar proyectos más allá de las posibilidades de sus nodos aislados. Los talleres de prototipado de Inteligencia Colectiva consiguen este objetivo, transformando una red de afinidad y de intercambio de información en una red de colaboración informal, ofreciendo una infraestructura y los recursos para facilitar el encuentro. En paralelo a estos talleres, ParticipaLab ayudó a configurar otras redes de colaboración. En mayo de 2016, en el marco del primer encuentro de Ciudades Democráticas[2], ParticipaLab coordinó el taller "Creando una red de comunes democráticos", el cual fue el catalizador de la red de participación "DemoComunes". Esta red, aún hoy en día activa, aglutina a técnicos de participación y activistas interesados en tecnopolítica de todo el Estado español.

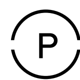
2 Para más información sobre "Ciudades democráticas: redes colaborativas y transnacionales", ver la página web de Medialab Prado.



Red de innovación democrática de ParticipaLab



18
20
30
29
32
27
26
31
25
24
28
13
12
1. Pol.is [Seattle]
2. Healthy Democracy [Portland]
3. The Participatory Budgeting Project [Oakland]
4. Wikipolítica [Jalisco]
5. Mass LBP [Toronto]
6. Engagement Lab [Massachusetts]
7. The govlab [Nueva York]
8. Codeando México [Ciudad de México]
9. GANA. Gobierno Abierto Nariño [Departamento de Nariño]
10. Ciudadanía Inteligente [Santiago de Chile]
11. Democracia en Red [Buenos Aires]
12. Intendencia de Montevideo [Montevideo]
13. Instituto Cidade Democrática [São Paulo]
14. Citizens Foundation [Reikiavik]
15. Nesta [Londres]
16. Digidem Lab [Gotemburgo]
17. Open Source Politics [París]
18. G1000 [Bruselas]
19. Netwerk Democratie [Ámsterdam]
20. Code for Germany [Berlín]
21. Co-Lab [A Coruña]
22. Democracia por sorteo [Bilbao]
23. Medialab Prado [Madrid]
24. LAAAB [Zaragoza]
25. MetaDecidim [Barcelona]
26. Platoniq [Palma de Mallorca]
27. CivicWise [Módena]
28. Africtivistes [Dakar]
29. WAGL. We All Govern Lab [Seoul]
30. g0v.tw [Taipéi]
31. newDemocracy [Sídney]
32. Loomio [Wellington]



Inteligencia Colectiva para la Democracia

Convocatoria abierta y talleres de prototipado

¿Cómo se activan los proceso de inteligencia colectiva? ¿Cómo pueden mejorar el funcionamiento de la democracia? ¿Se pueden construir políticas públicas a partir de herramientas, plataformas y metodologías de participación democrática creadas colaborativamente por la ciudadanía? Muchas preguntas, pero también un buen puñado de respuestas, han salido de las tres ediciones de los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia (ICD). Estos talleres siguen la llamada “metodología Medialab Prado”, en la que durante un periodo de tiempo determinado se juntan ideas, proyectos y saberes en torno a un tema. Luego, sobre este tema, trabaja un equipo de personas de diversas procedencias, aptitudes y experiencias que juntan sus saberes con un objetivo común. La convocatoria de proyectos es abierta e internacional, como un buzón de recepción de ideas variadas llegadas desde cualquier parte del mundo. La “metodología Medialab” ofrece espacio, apoyo y cobertura, además de propiciar un ambiente agradable para el trabajo en el que personas que tienen intereses similares pueden juntarse, conocerse y ponerlos en común.

En estos talleres se busca, como resultado final, un prototipo. Aunque, como dice Audrey Tang[3], Ministra digital de Taiwán y mentora en la primera edición de ICD en 2016, “el proceso es el producto”. Si tomamos la definición de la RAE, *prototipo* es todo aquel ejemplar o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa, pero aquí el prototipo puede ser el proceso. La clave es que ese proceso de trabajo, pensado en clave ensayo-error, puede no tener un resultado físico, pero sí una experiencia colaborativa que, correctamente documentada, puede servir como punto de partida para que otro colectivo siga justo donde otros lo dejaron. De ahí la importancia tanto de documentar los procesos como de trabajarlos en clave de código abierto, para así garantizar su replicabilidad.

> _"el proceso es el producto."
>
> Audrey Tang

Cada grupo de trabajo toma vida propia durante los días que dura el taller. Algunas de las personas promotoras traen su idea muy pensada y con una hoja de ruta muy marcada que puede

3 Ver entrevista completa de Audrey Tang en la web de Medialab Prado.

¿Cuál es la función de la mentoría y de la mediación?

Cada edición incluye a dos o tres personas especializadas en temáticas relacionadas con el taller, cuya función es asesorar, guiar y encauzar cada proyecto, además de intentar ayudarles ante cualquier dificultad técnica o del tipo que pueda surgir. Los perfiles de las y los mentores de las tres ediciones han sido variados, igual que sus procedencias: por Inteligencia Colectiva para la Democracia han pasado desde *hacktivistas* hasta técnicos gubernamentales, como fue el caso con Audrey Tang, ministra de Taiwán, y Dinorah Cantú, representante del GovLab de Nueva York. Otra de las figuras clave son los mediadores. Su labor es fundamental puesto que acompañan cada edición y vertebran cada grupo a nivel interpersonal. Ellas y ellos tratan de mediar en caso de conflictos internos; desbloquean los procesos de trabajo colaborativo; tratan de que los miembros del grupo estén en sintonía con las prácticas y la metodología de trabajo; ayudan y orientan con la documentación; hacen labores de producción y viven el día a día junto a las personas colaboradoras.



La mediación también se ocupa de que los participantes salgan de Medialab Prado para conocer iniciativas ciudadanas de Madrid. Esta foto muestra la visita a "Esto es una plaza", espacio cedido por el Ayuntamiento y autogestionado por los vecinos.

entrar en conflicto con la voluntad de algunas personas colaboradoras. Lo que se pretende es que la idea inicial no sea propiedad de quien la propone sino que se moldee entre todos los participantes.

En el caso de ParticipaLab, la temática de los proyectos se centra en ahondar en la radicalidad democrática desde iniciativas ciudadanas trabajadas de forma colaborativa. Uno de los principales propósitos es ensanchar la participación democrática utilizando las herramientas y las potencialidades que ofrece internet. Durante dos semanas, estos equipos multidisciplinares hacen realidad proyectos relacionados con la democracia, la participación ciudadana y las herramientas y metodologías que facilitan estos procesos.

Las tres ediciones del taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia las acogió Medialab Prado. En total, si sumamos colaboradores, mentores y promotores, han pasado por los talleres de ICD unas 300 personas de más de veinte nacionalidades distintas. La primera edición se celebró del 18 de noviembre al 2 de diciembre de 2016[4]. La segunda, entre el 6 y el 18 de noviembre de 2017[5]; y la última, del 5 al 17 de noviembre de 2018[6].

4 Ver vídeo de Inteligencia Colectiva para la Democracia 2016 en la web de Medialab Prado.

5 Ver vídeo de Inteligencia Colectiva para la Democracia 2017 en la web de Medialab Prado.

6 Ver vídeo de Inteligencia Colectiva para la Democracia 2018 en la web de Medialab Prado.





Participantes de la edición de 2017 del taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia.



Los colaboradores trabajan durante la primera edición de Inteligencia Colectiva para la Democracia en 2016.



Esquema de trabajo durante ICD 2016.

Ciudades Democráticas

El proyecto de ParticipaLab arranca organizando la conferencia de las Ciudades Democráticas[7] en 2016[8]. En la primera edición, co-organizada con el proyecto europeo D-Cent[9], reúne a intelectuales y activistas de toda Europa relacionados con la participación digital y la soberanía de datos. En palabras de la relatora Eva Rueda, “La ciudad, sus espacios, la participación, la gestión compartida, los ciudadanos, nuestros políticos, la tecnología que permite conectarnos en redes, el postcapitalismo, la renta básica, la *uberización* de la economía, el negocio de los datos, los referéndums, el neoliberalismo, las herramientas que democratizan la ciudad, la innovación ciudadana, las redes comunes, Wikileaks, la alcaldesa que quiere seguir siendo una persona normal... De todo esto, y algo más, va Ciudades Democráticas”.



Público en la Conferencia de la Ciudades Democráticas de 2016.

La edición de Ciudades Democráticas en 2017[10] coincidió en el tiempo con la finalización de los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia y la CONSULCON. Esto supuso el comienzo de la cooperación con la Ciudad de Barcelona y la visita de su alcaldesa Ada Colau. La apuesta de Barcelona por el proyecto “Decidim” y las consultas ciudadanas alineó políticamente a ambos gobiernos. En la edición de 2018, ambas ciudades co-organizaron la conferencia Ciudades Democráticas. Las ponencias comenzaron en Madrid, incluyendo posteriormente la CONSULCON18, continuaron en Barcelona con el evento de la OIDP “Democracia directa e iniciativa ciudadana”[11] y la “Jam” de Metadecidim[12], y finalizaron de nuevo con Ciudades Democráticas. Esta última ofreció un marco de colaboración entre las dos ciudades que incluía esta amplia serie de eventos relacionados con la tecnopolítica y la democracia directa y deliberativa.

7 Ver: 2016.ciudades-democraticas.cc, o información relevante en la página web de Medialab Prado.

8 Ver vídeo de Ciudades Democráticas 2016 en la web de YouTube.

9 Ver: dcentproject.eu.

10 Ver vídeo de Ciudades Democráticas 2017 en la web de Medialab Prado.

11 Ver más información sobre el evento “Democracia directa e iniciativa ciudadana” en la página web: barcelona2018.oidp.net/es.

12 Ver más información sobre el evento “JAM” en la página web de Metadecidim: meta.decidim.org.



"no es suficiente con las protestas, es preciso romper las estructuras de poder."

Julian Assange en conversaciones con Pablo Soto, concejal de Participación del Ayuntamiento de Madrid.



Natalie Fenton, Profesora y Co-Directora del Centro para el Estudio de Medios de Comunicación y Democracia Global, Goldsmiths, Universidad de Londres.



"el capitalismo ha muerto pero vivimos dentro del cadáver."

Francesco Berardi, escritor y filósofo.



"estamos en un momento de construcción del común: necesitamos imaginación."

Raquel Rolnik, Profesora, Escuela de arquitectura y Planficación Urbana, Universidad de São Paulo.

"tenemos que construir plataformas abiertas que permitan el cooperativismo a través de tecnología, desarrollar una economía colaborativa que devuelva la prioridad a trabajadores."

Trebor Scholz, Activista y académico en The New School.





Francesca Bria, coordinadora del proyecto D-Cent.

"la idea de desarrollar propuestas, políticas y leyes de forma colaborativa es un modelo de futuro que crea gobiernos más responsables y efectivos".



Beth Noveck, fundadora de thegovlab.org, junto a la alcaldesa Manuela Carmena en la CONSULCON18.



Julia Kloiber (codefor.de) durante la conferencia Ciudades Democráticas de 2017.

"cuando apruebas medidas que amplían los derechos de la ciudadanía, y esa ciudadanía los asume, ya no se lo puedes quitar"



Dinorah Cantú Pedraza (thegovlab.org) presenta los proyectos de la edición de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2017.



Claudia Delso, Concejala de Participación de A Coruña, ciudad en la que se usa CONSUL a través del portal aportaaberta.coruna.es.



"Cuando se eche la vista atrás se podrá ver el siglo XXI como el momento en el que se articuló la democracia real que queremos".

_Pablo Soto.

Presentación de la conferencia Ciudades Democráticas de 2017, a cargo de las alcaldesas de Barcelona y de Madrid: Ada Colau y Manuela Carmena. En el centro, Pablo Soto.



Robin Teater, directora ejecutiva de Healthy Democracy. Su programa insignia, la Citizens' Initiative Review, reúne paneles de ciudadanos seleccionados al azar para evaluar medidas electorales y proporcionar información confiable a los votantes.

...TURA ♡

Jacinta Decide Bailes de Salón en el espacio público

...aé

...cide

...os

...calle

...menino Decide: Queremos espacio público feminista

Osvaldo Decide cocinar en el espacio público

Reichel Decide + colores en la calle

Manolo Decide canchas de basquet

Sandra Decide exposiciones en el barrio

Antonio Decide que quiere carril bici en Fuencarral

Sara estuvo aquí

Fuencarral Decide

Activid...

Intergenera...

Gloria Decid...

platos ...

bail...

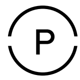
Nico Decide + parques para dinosaurios

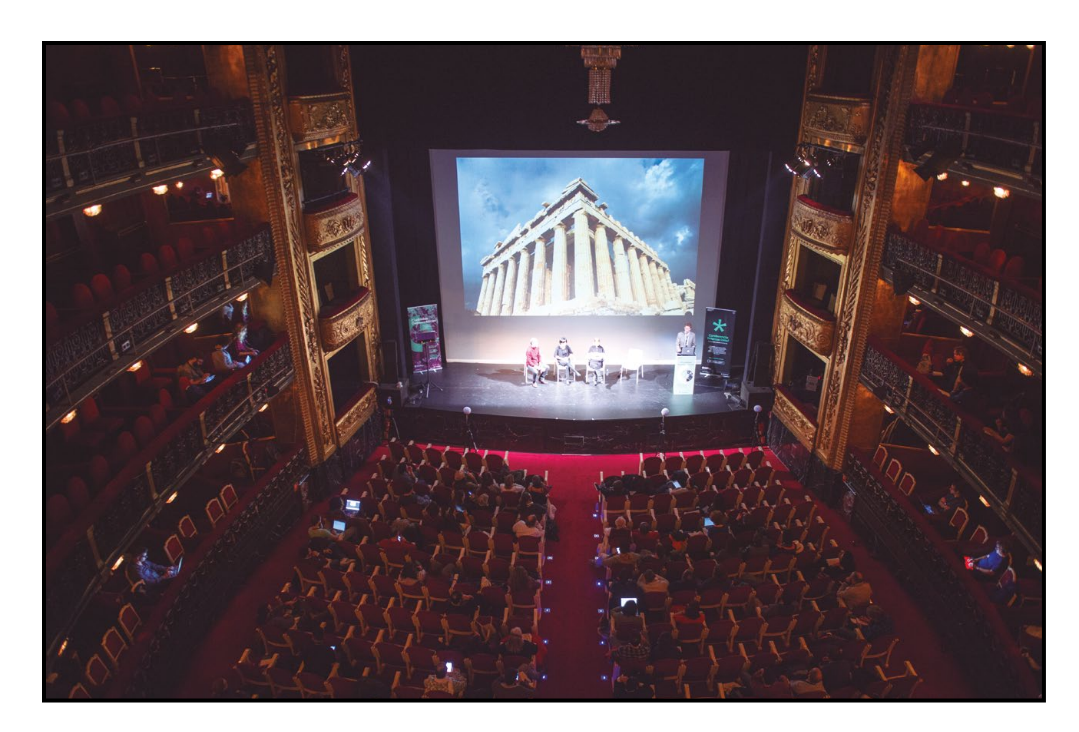
Belen Decide más música clásica en la calle

Susana Decide quiero parques para jugar



12. Democracia del futuro.





Terrill Bouricius presenta su modelo de democracia ciudadana mediante cámaras sorteadas, con base en la antigua Grecia, en la conferencia Ciudades Democráticas de 2017.

La democracia del futuro

Basado en los tres años de trabajo de ParticipaLab, este capítulo final articula diferentes mecanismos que se han ido analizando y desarrollando en el laboratorio y que, conjuntamente, apuntan a un principio de modelo de democracia ciudadana. Es decir, un sistema político en el cual la propia ciudadanía asume, a diferentes niveles, roles y funciones políticas.

Para ello, retomamos mecanismos y dispositivos descritos a lo largo de la publicación, y los combinamos para proponer lo que podría ser un modelo (parcial) de gobernanza democrática ciudadana. Estos se podrían aplicar/adaptar a cualquier nivel de gobierno, incluso a nivel planetario.

Planteamos este modelo desde la adquisición de nuevos **derechos democráticos**. Derechos que deben ser garantizados con las infraestructuras institucionales adecuadas para que cualquier ciudadano o ciudadana pueda fácilmente ejercerlos. A esos derechos se tendría que sumar la generación de una cultura política que entendiera que la democracia del futuro es una democracia **distribuida** en la cual cada ciudadano/a debe poder dedicar un tiempo a la **gobernanza de lo común,** y repartirse las múltiples tareas que para ello se requieren y, en su caso, con una remuneración adecuada. Un modelo en el cual las personas que definen las reglas del sistema son diferentes de las que van a actuar en él.

Derecho a entender

En el futuro, existirá un paradigma de datos públicos, privados y comunes, con unas reglas de gobernanza abierta que permitirán a la ciudadanía y a las comunidades gestionar su propio capital digital de manera democrática. Los sistemas de explotación de dichos datos se basarán en licencias libres y en infraestructuras abiertas que permitan ser auditadas por cualquier persona interesada, garantizando que se puedan interpretar los resultados y que no se produzca discriminación algorítmica. **Redes de personas expertas**[1] de diferentes disciplinas dedicarán esfuerzos a analizar esta información así como otras fuentes de conocimiento, pudiendo ofrecer al debate público diferentes interpretaciones. Además, para democratizar no solo el acceso a la información, sino también la extracción de valor para el bien común, estas serán necesariamente herramientas libres y efectivas de exploración y visualización de datos.

_La democracia del futuro es una democracia distribuida en la cual la ciudadanía debe de poder dedicar un tiempo a la gobernanza de lo común.

Derecho a hablar

Cualquier persona tiene en su barrio un **foro local**[2] donde expresar los diferentes temas que le afectan o le interesan. Estos espacios están conectados con **plataformas en red**[3] en la cuales, de manera sencilla, se comparten afecciones, problemas, ideas, quejas o propuestas. Los usuarios tienen garantizado su anonimato si así lo desean.

Derecho a colaborar

Cuando cualquier persona se manifiesta sobre lo que le interesa o le preocupa, esta se autoetiqueta de alguna manera. Esto permite **mapear las afecciones**[4] e ideas ciudadanas para conectar a las personas y abrir las puertas a la colaboración. La infraestructura para la colaboración son los **Laboratorios Ciudadanos**[5]: centros abiertos al público y distribuidos por toda la ciudad. Estos espacios deliberativos disponen de todo lo necesario para trabajar en grupos. Cuentan con **facilitación y mediación** permanente que ayuda a agendar los encuentros, canalizar el desarrollo de los diferentes temas y generar grupos permanentes de trabajo[6]. Muchos de estos grupos son híbridos o enteramente digitales. Cada grupo puede consultar las redes de expertos para obtener información específica de su problemática. Sus conclusiones pueden llevar a la generación de propuestas de transformación política o a la

1 Ver: David Weinberger, *Too Big to Know: Rethinking Knowledge Now That the Facts Aren't the Facts, Experts are Everywhere, and the Smartest Person in the Room Is the Room*, Basic Books, 2011.

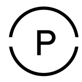
2 Ver foros locales de Madrid en el capítulo 1: "Decide Madrid".

3 Ídem.

4 Ver capítulo 5: "Comunidades propositivas", sobre agrupación de propuestas por similitud temática.

5 Ver capítulo 0: "ParticipaLab...", sobre Medialab Prado.

6 Ver anexo 1: "Construyendo comunidades propositivas".



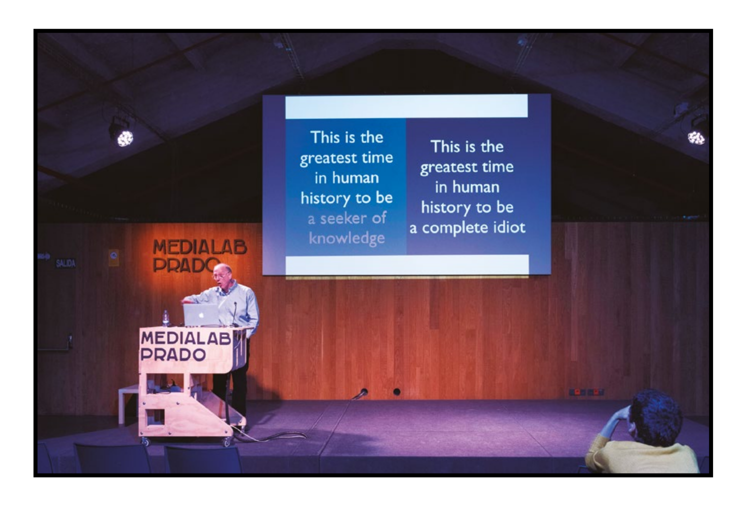
realización de prototipos *testeables* por la ciudadanía. Estos laboratorios son focos de innovación que tienen la capacidad de generar emprendimientos sociales para el desarrollo del bien común.

Derecho a proponer

Cualquier propuesta[7], venga de donde venga, debe tener la oportunidad de ser divulgada de forma pública. Por ello se otorgan espacios de visibilización de propuestas o iniciativas ciudadanas en el espacio público, ferias y festivales para la divulgación de iniciativas ciudadanas, etc. Las propuestas no tienen que ser representativas de la voluntad general colectiva, dado que normalmente son elaboradas por grupos de interés, por ello deben ser validadas por un órgano decisorio.

Derecho a disentir

No es posible pensar en una democracia del futuro sin asumir el disenso como parte de las fuerzas capaces de hacer avanzar nuestra sociedad, de transformarla y mejorarla. La iniciativa ciudadana puede servir no sólo para proponer en positivo sino también para hacer evidente el conflicto y abrir la posibilidad al bloqueo de políticas públicas en marcha. La calle debe poder llegar a la institución y los mecanismos que abren esta participación deben convertirse en verdaderos elementos de contrapoder. De este modo además de la propuesta también se puede entender el malestar como vía de entrada de un insumo importantísimo para cambiar el estado de las cosas.



David Weinberger en su conferencia durante el encuentro de Inteligencia Colectiva para la Democracia de 2018. Su libro "Too big to know" aborda la descripción de redes de expertos, así como ejemplos prácticos.



Vecinos del barrio de Villaverde en Madrid realizan un prototipo de infraestructuras deportivas en el marco del proyecto de replicación de laboratorios ciudadanos Experimenta Distrito en 2016.

7 Ver más información sobre propuestas ciudadanas en el capítulo 1: "Decide Madrid".

De ahí, de la discordia y el sentido crítico puede surgir la evaluación necesaria para mejorar los procesos de extensión democrática en base a interacciones continuas. Estos mecanismos pueden convertirse en el mejor influjo de ideas para aumentar el éxito de los resultados y desde luego cambiar la forma en la cual éstos son apropiados por toda la ciudadanía.

Derecho al cuidado

Para poder garantizar todos estos derechos que extienden nuestra democracia, se debe poner la vida en el centro, tal y como se reclama hoy en día desde tantos lugares. Esto implica hacer de la gobernanza un espacio acogedor para las personas provenientes de diferentes realidades, sean estas las que sean, facilitando la participación con mecanismos que hagan de los tiempos de vida una parte esencial de los procesos de pensamiento colectivo, propuesta, decisión, etc. No es posible pensar en una democracia del futuro no inclusiva. Por el contrario, queremos pensar en una nueva forma de participación ciudadana que tenga el cuidado como punto de partida para su puesta en marcha.

Derecho a decidir

El derecho a decidir se articula mediante cuerpos[8] sorteados, los cuales constituyen muestras descriptivas de las poblaciones sobre las cuales ejercen sus funciones. Estos se estructuran mediante un **trabajo deliberativo**[9] en grupos reducidos con facilitación y recursos para solicitar cualquier tipo de experto o información. Cualquiera debe tener la oportunidad de ser seleccionado/a para tomar decisiones. Por ello, el **sorteo** debe ser utilizado para garantizar la igualdad de oportunidades. El proceso de selección debe estar lo más libre posible de sesgos sociodemográficos, así como incluir posibles minorías afectadas por los asuntos a tratar. Los cuerpos deliberativos, a su vez, también deben trabajar con facilitación e información que esté lo más libre posible de sesgos.

8 Este apartado es una traducción resumida, con alguna leve modificación, de la investigación de Terrill Bouricius, “Democracy through multi-body sortition: Athenian lessons for the modern day”. Journal of Public Deliberation, 9(1), 2013. Terrill Bouricius acudió como ponente a la Conferencia de las ciudades democráticas de 2017. Terrill es un teórico y político. En 1981 fue elegido para la Junta de Concejales en Burlington, Vermont, EE.UU., junto con Bernie Sanders como alcalde. Bouricius sirvió en esta Junta durante diez años, y durante diez años más fue miembro de la Cámara de Representantes de Vermont. Ha publicado una variedad de artículos y capítulos de libros sobre democracia y sorteo.

9 Ver capítulo 7: “Democracia y sorteo”.



Modelo de cámaras sorteadas

A continuación describimos un ejemplo de lo que podrían ser las cámaras sorteadas basado en el modelo de Terrill con alguna leve modificación.

► **Asamblea para establecer la Agenda**[1]. Está formada por 400 personas. Establece los temas prioritarios para la acción política. Rota cada tres años (un tercio de las personas cambia cada año).

► **Paneles revisores.** Están formados por 150 personas en cinco grupos de 30. Revisan las propuestas ciudadanas teniendo en cuenta las prioridades determinadas por la Asamblea de Agenda. Su labor es la de filtrar, clasificar y seleccionar las propuestas más relevantes. Pueden modificarlas si lo ven conveniente. Deben asignar los recursos y el presupuesto que cada propuesta requiere para llevarse a ejecución. Rota cada tres años (un tercio de las personas cambia cada año).

► **Asamblea de políticas públicas.** Está formada por 400 personas. Decide si las propuestas que vienen de los paneles revisores se llevan a cabo. La asamblea puede decidir convocar un referéndum para cualquier decisión que crea de interés general, proporcionando un informe de una página con la información elaborada por el panel revisor[2]. Rota cada cinco días para tratar cada vez un nuevo tema.

► **Consejo de ejecución.** Está formado por 50 personas. Establece y monitorea la ejecución de las propuestas decididas por la "Asamblea de políticas públicas". Rota cada tres años (un tercio de las personas cambia cada año).

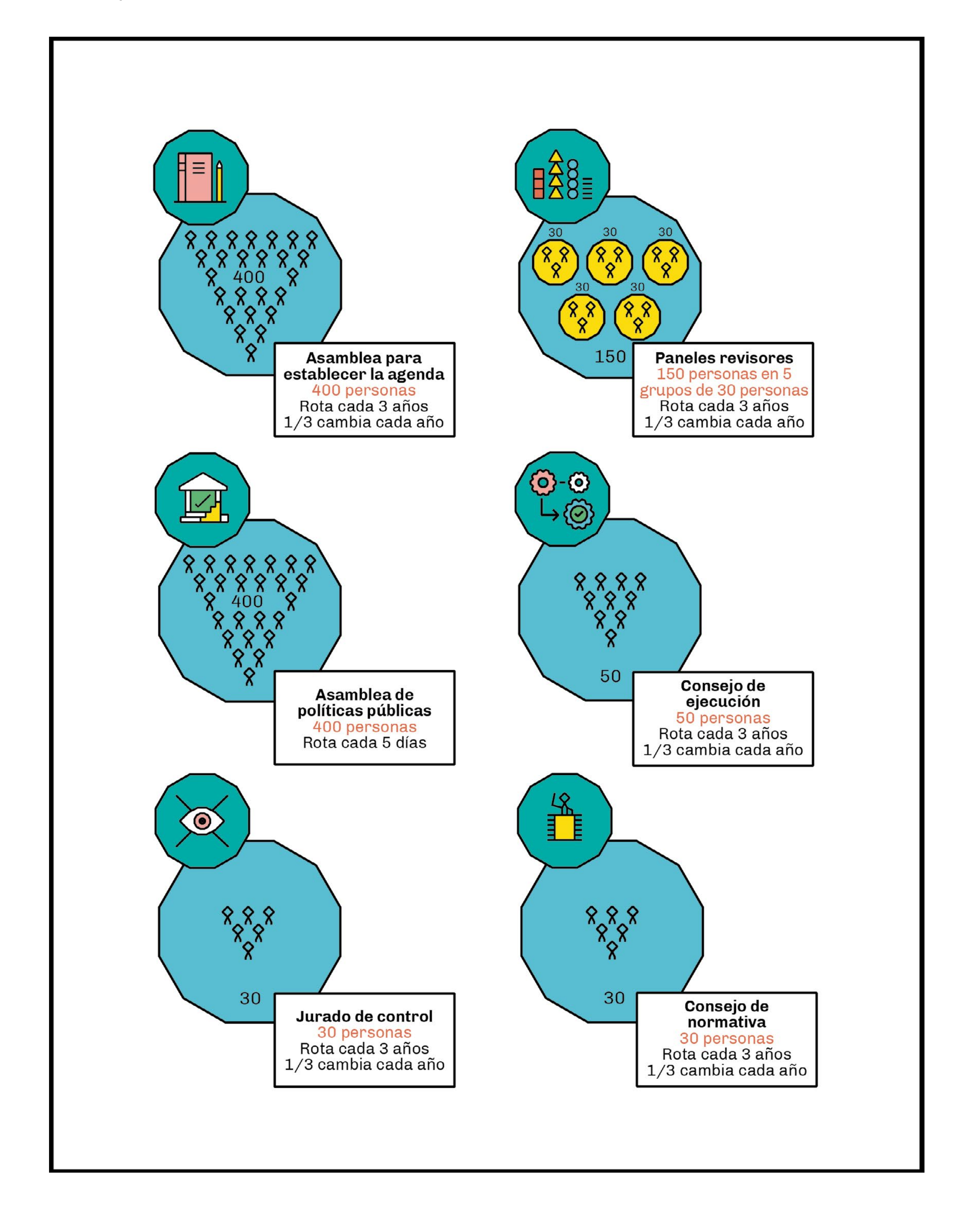
► **Jurado de control**. Supervisa el proceso de trabajo, el papel de la facilitación y de las fuentes de información. Está formado por 30 personas sorteadas que tengan experiencia previa como participantes en jurados o asambleas; y por cuatro expertos en deliberación con diferentes orientaciones ideológicas, seleccionados por el propio jurado. Rota cada tres años (un tercio de las personas cambia cada año).

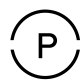
► **Consejo de normativa.** Decide sobre la modificación de las normas del proceso democrático en su conjunto. Calibra los procedimiento. Formado por 30 personas. Rota cada tres años (un tercio de las personas cambia cada año).

---

1 *El gobierno de la región germanohablante de Bélgica, Ostbelgien, aprobó en febrero de 2019 el primer consejo permanente de agenda del mundo moderno, en el cual los miembros son elegidos por sorteo.*

2 *Ver iniciativa CIR del estado de Oregon, EEUU: healthydemocracy.org/cir.*

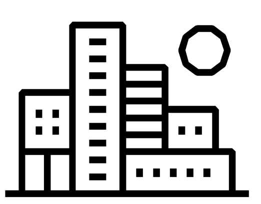

400
Asamblea para establecer la agenda
400 personas
Rota cada 3 años
1/3 cambia cada año
30
30
30
30
30
150
Paneles revisores
150 personas en 5 grupos de 30 personas
Rota cada 3 años
1/3 cambia cada año
400
Asamblea de políticas públicas
400 personas
Rota cada 5 días
50
Consejo de ejecución
50 personas
Rota cada 3 años
1/3 cambia cada año
30
Jurado de control
30 personas
Rota cada 3 años
1/3 cambia cada año
30
Consejo de normativa
30 personas
Rota cada 3 años
1/3 cambia cada año



El relevo necesario

La humanidad está en un momento crucial en el cual se han de tomar grandes decisiones. La expansión económica que viven las regiones del mundo en desarrollo, sumado al incremento de la población en África, pondrá al límite los recursos naturales del planeta, ya de por sí explotados en exceso durante décadas por las naciones desarrolladas. Estos son problemas globales sin gobernanza global: sin gobernanza democrática. Una calidad de vida respetuosa con el medio ambiente, en la cual todos los habitantes del planeta puedan optar de manera justa a los mismos recursos, exige decisiones democráticas a todos los niveles. Es urgente que, más allá de los poderes económicos y las constricciones electorales, los habitantes del planeta puedan tomar el control sobre su destino y el de sus hijas y nietos.

Estos tres años de laboratorio en la ciudad de Madrid nos han permitido dedicar unos recursos importantes a la investigación, el prototipado y la experimentación de nuevos modelos de gobernanza. Con este granito de arena, esperamos haber contribuido a alcanzar este futuro tan necesario y, asimismo, esperamos que otros laboratorios, gobiernos o cualquier otra clase de organizaciones puedan tomar el relevo.

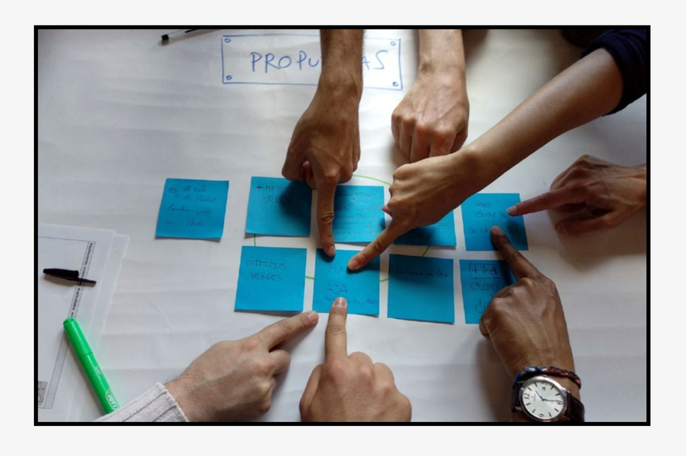


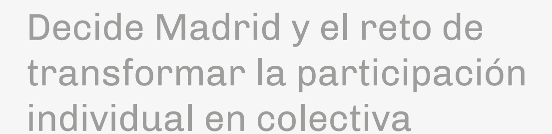




Anexos.

ANEXO I: Construyendo comunidades colaborativas.





Decide Madrid y el reto de transformar la participación individual en colectiva

En este anexo, explicaremos con más detalle la metodología y los hallazgos del proyecto piloto realizado, explicado en el capítulo 5, que busca generar comunidades colaborativas y estratégicas en torno al mecanismo de propuestas ciudadanas de Decide Madrid. El proyecto ha sido implementado en colaboración con Komons[1], un equipo de investigadoras digitales y mediadoras tecnológicas. El diseño del proyecto partió de la intuición de que era posible transformar esta participación individual y fragmentada en comunidades con inteligencia colectiva, mediante el uso de metodologías y procesos híbridos, de participación digital y presencial. En este anexo, se describen las estrategias implementadas para que los usuarios de Decide Madrid se transformen en actores colaborativos y sean parte de una comunidad. Finalmente, se ejemplifica con el caso de estudio "Derecho a jugar", mostrando la creatividad, la colaboración, la proactividad y las decisiones estratégicas que ha tomado esta comunidad para acercarse a la votación. Como conclusión, se dibuja las líneas de investigación que están siendo exploradas para fortalecer la inteligencia colectiva en la democracia digital.

¿Cómo detectar comunidades potenciales en plataformas digitales como Decide Madrid[2]?

A partir de la captura de los datos de Decide Madrid[3], de las redes sociales principales (Facebook y Twitter) y secundarias (Forocoches y foros barriales), se mapearon interacciones y temas de interés entre los usuarios.[4]

En primera instancia, se aplicó el Análisis de Redes (*Social Network Analysis*, SNA) para conocer las dinámicas internas de la plataforma. Posteriormente, se recogieron datos de redes sociales para estudiar si existen comunidades adyacentes por fuera de la plataforma. Para esto, se uso el SNA como una metodología para representar sistemas sociales complejos y detectar comunidades, basándonos en sus interacciones digitales. Como también se indica en el capítulo 3, se observa que no existen comunidades consolidadas a través de las Propuestas Ciudadanas en Decide Madrid. El análisis de redes de los usuarios que comentan en propuestas ciudadanas demuestra que las comunidades se organizan en función de marcos cognitivos (mejora de la ciudad, prohibición de conductas, debates ideológicos, estilos de vida...), en primer lugar, y después por temáticas. Como fruto de este análisis, la intuición lleva a pensar que la mejor forma de consolidar comunidades es en torno a temáticas, pero muchos más aspectos deben ser tenidos en cuenta a la hora de gestionar una comunidad.

1 Ver: komons.org.

2 Para más información, ver: "Análisis digital de Decide Madrid-Comunidades colaborativas", en la página web de Medialab Prado. Además, se puede encontrar mucha información metodológica en Cristina Herranz, Rebeca Díez Escudero, David Muelas y Saya Saulière. "Estrategias en Comunidades y Redes Sociales Digitales para Fomentar las Prácticas Participativas", GIGAPP Estudios. Vol.6, 1 2019.

3 Propuestas ciudadanas, presupuesto, debate, comentarios (vía API).

4 Ver informe: "Análisis digital de Decide Madrid: Usuarios, temáticas y estrategias para el fortalecimiento de comunidades y de propuestas".

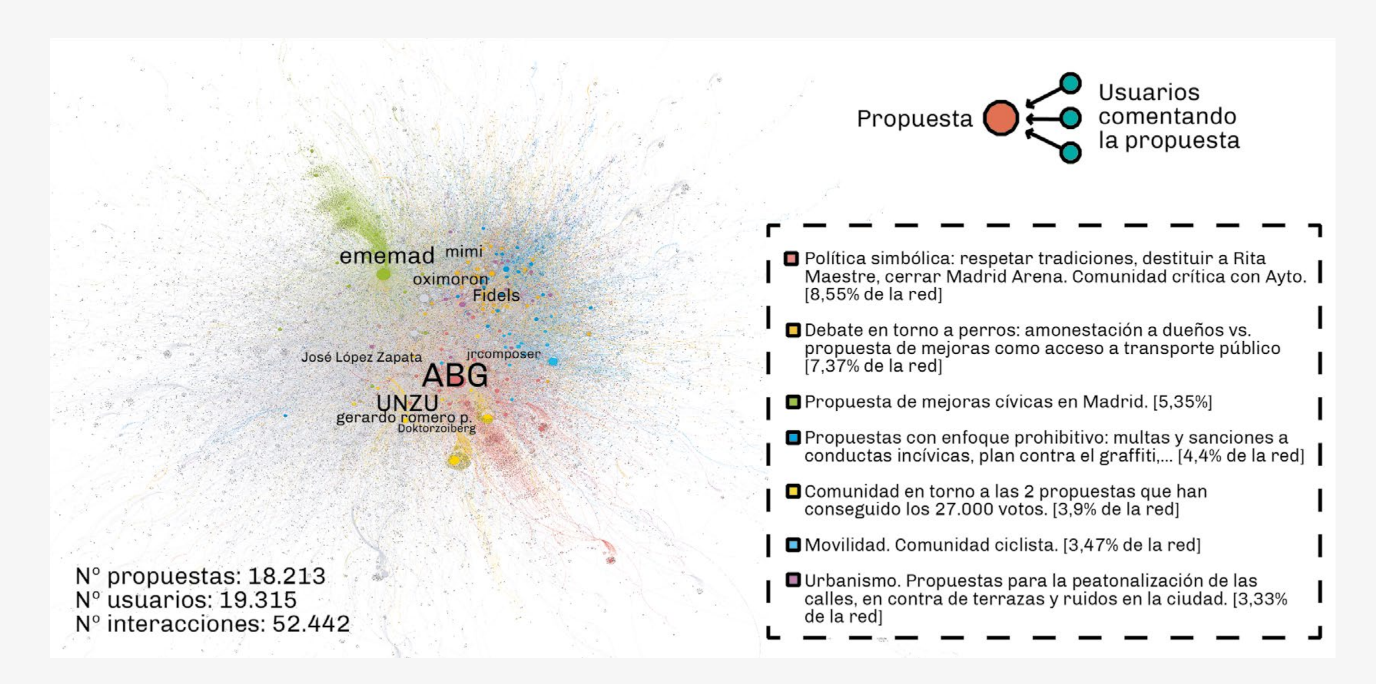


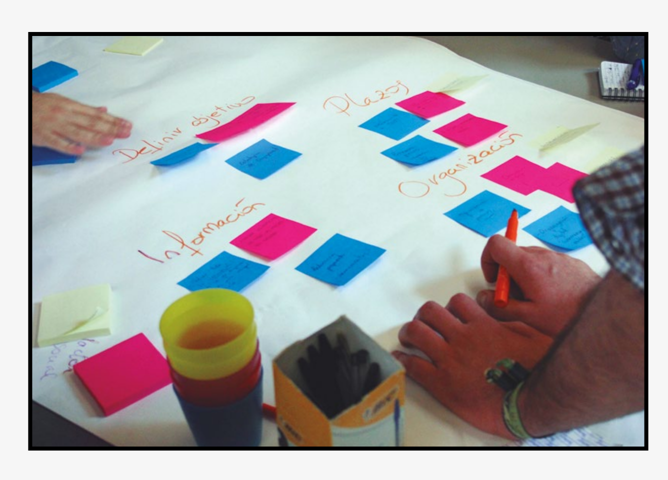
Gráfico que representa las propuestas ciudadanas y los comentarios a las mismas. El tamaño de los nodos implica refleja la influencia de el/la participante en la red. Los colores representan clusters (comunidades potenciales) formados orgánicamente en la plataforma.

En segunda instancia, se analizaron las propuestas ciudadanas a nivel cualitativo (muestra representativa para identificar temas, marcos cognitivos, enfoques) y cuantitativo (para identificar los temas de más interés, con más propuestas y con más apoyos). Finalmente, se realizaron entrevistas semi-estructuradas como forma de construir hipótesis a partir de la lectura de los datos accesibles, sin supuestos a priori de otras investigaciones o de marcos teóricos; y con las entrevistas de escucha abierta, siguiendo los marcos y categorías de pensamiento de los/as entrevistados/as, se construyeron conceptos e hipótesis utilizando el método de la Grounded Theory.[5]

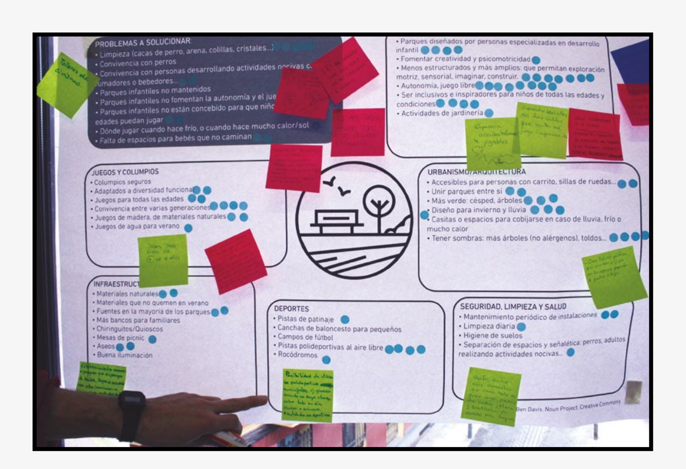
Este análisis permitió obtener los siguientes hallazgos: en Decide Madrid, hay muchas personas con conocimientos diversos, ideas, experiencias y motivación que participan de forma individual y fragmentada. Muchos usuarios con intereses comunes realizan propuestas, pero no tienen espacios operativos de interacción, agregación e intercambio. Por lo tanto, existe competencia, en lugar de colaboración, entre personas con mismos objetivos. Además, usualmente desconocen las reglas básicas de funcionamiento del mecanismo. Conseguir 27.662 apoyos resulta muy complicado de alcanzar, casi imposible, para individuos que participan de forma aislada. Esto genera alta desmotivación y frustración entre las participantes.

Tras este proceso de investigación, se llegó a la siguiente hipótesis: una parte de los usuarios proponentes de Decide Madrid desean ver una mejora en el tema de su interés. Estos participarán de una comunidad colaborativa si ella puede conseguir dicho cambio y siempre que las formas de participación sean flexibles y mayormente de participación digital (dependiendo de la disponibilidad, motivación y capacidades); que su participación en la comunidad les resulte provechosa (ver incentivos descritos abajo); y que el entorno digital sea *user-friendly*.

5 Grounded Theory (GT) o Teoría Fundamentada: Es una metodología sistemática utilizada en ciencias sociales para la construcción de teorías a través de la recolección y el análisis de datos. La teoría fundamentada es inductiva, a diferencia de los métodos hipotético-deductivos.



Papelógrafo para trabajo colaborativo en el encuentro de "Madrid más verde".



Panel de priorización en el primer encuentro de "Madrid más verde".

¿Cuáles son los ingredientes imprescindibles para generar una comunidad colaborativa y estratégica?

Para discernir cuál de estos temas de interés recurrente serían más propensos a generar una comunidad colaborativa, se aplicó una serie de criterios, algunos genéricos a la formación de comunidades, otros intrínsecos a la plataforma de Decide Madrid:

► **Pasión**: El tema debe generar pasión y emoción. Hay muchas propuestas sobre “menos caca en Madrid”, pero no generan pasión. En cambio, la posibilidad de “sembrar un árbol por cada madrileño/a”, sí emociona.

► **Sentido común**: Debe verse un interés común entre los proponentes, una visión parecida del problema y no debe haber una visión polarizada de las soluciones.

► **Cambio real**: Debe existir y percibirse la posibilidad de lograr un cambio. Debe ser un reto ambicioso pero alcanzable gracias a la participación, organización y colaboración. Por lo tanto, el tema propuesto tiene que ser de competencia del Ayuntamiento.

► **Afecciones comunes:** Debe existir la posibilidad de que la propuesta generada por la comunidad colaborativa genere un interés en la población en general para sumar los 27.662 apoyos necesarios (si el interés es muy específico, es difícil motivar: por ejemplo, el *software* libre).

► **Suma**: Elegir una temática que sea el tema central de al menos 200 propuestas, para asegurar muchos usuarios proponentes interesados en el tema. Cerciorarse de que todas estas propuestas suman en su conjunto al menos 28.000 apoyos, para asegurar que generan interés en los usuarios registrados apoyantes de Decide Madrid.

► **Propositiva**: Las propuestas de estos usuarios deben ser propositivas, no solamente responder a una queja. Hay que tener una actitud propositiva para encontrar una solución a un tema de interés (aun si la propuesta es local y de infraestructura).

Las propuestas de Decide Madrid se pueden categorizar en dos tipos de propuestas[6]: Por un lado propuestas diversas de temáticas para la mejora de un servicio/espacio: parques, arborización, huertas, metro, bicimad, movilidad bici. En segundo lugar: propuestas diversas para la mejora de un servicio/espacio, dirigido a un sector de la población específico: niños, mayores, diversidad funcional, perros.

Los dos temas elegidos para generar aprendizaje en el proyecto-lab, tras aplicar los criterios y escoger las propuestas que responden a las anteriores dos categorías, fueron:

6 Ver página 32 del informe: “Análisis digital de Decide Madrid: Usuarios, temáticas y estrategias para el fortalecimiento de comunidades y de propuestas” en la web de Medialab Prado.

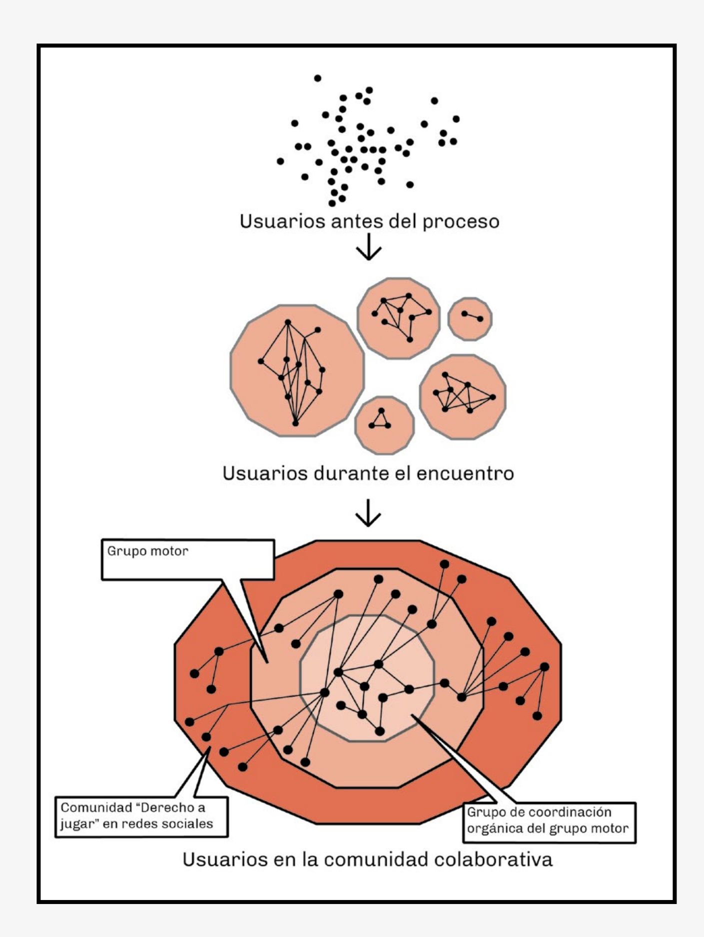
1. Madrid y espacios públicos para niños y niñas: necesidad de mejora de espacios públicos exteriores e interiores en Madrid para la población infantil.

2. Madrid más verde: más árboles, más vegetación, más huertos, más parques.

Como hito fundacional, para cada comunidad se organizó un encuentro físico entre usuarios, con el objetivo de construir la propuesta colaborativa o meta-propuesta.[7] Además, estos eventos permitieron: a) Crear capital social: confianza mutua entre participantes y visión colectiva del proceso; b) Generar motivación entre los participantes: se mostró la fuerza del colectivo, la inspiración de experiencias internacionales sobre el tema y el funcionamiento del mecanismo que puede llevar al referéndum; c) Escalar a una visión ciudad: la mayoría de los proponentes tenían en general propuestas locales; d) Aclarar las reglas de juego del mecanismo.[8]

Tras el evento, entraron en funcionamiento dos comunidades colaborativas (llamadas grupos motores) de unas 40 personas activas en las diferentes fases del mecanismo: la redacción de una propuesta colectiva, la publicación en la plataforma de Decide Madrid y el lanzamiento e implementación de la campaña. Al no contar con un espacio digital para la colaboración[9] en Decide Madrid, y al no existir una plataforma accesible, en código abierto, *user-friendly* para colaboración/comunicación, las dos comunidades eligieron colaborar en los entornos digitales que ya estaban familiarizadas: WhatsApp, Facebook Group y Google Drive.

Los investigadores cuidaron los incentivos estipulados en la literatura académica sobre los intereses de participación[10], para asegurar la generación, consolidación y dinamismo de la comunidad: diversión, logro de retos personales/



Esquema del proceso de clusterización de las participantes de Decide Madrid en una comunidad colaborativa.

7 Para ver el vídeo del primer encuentro de "Derecho a jugar": bit.ly/video_eventofundador.

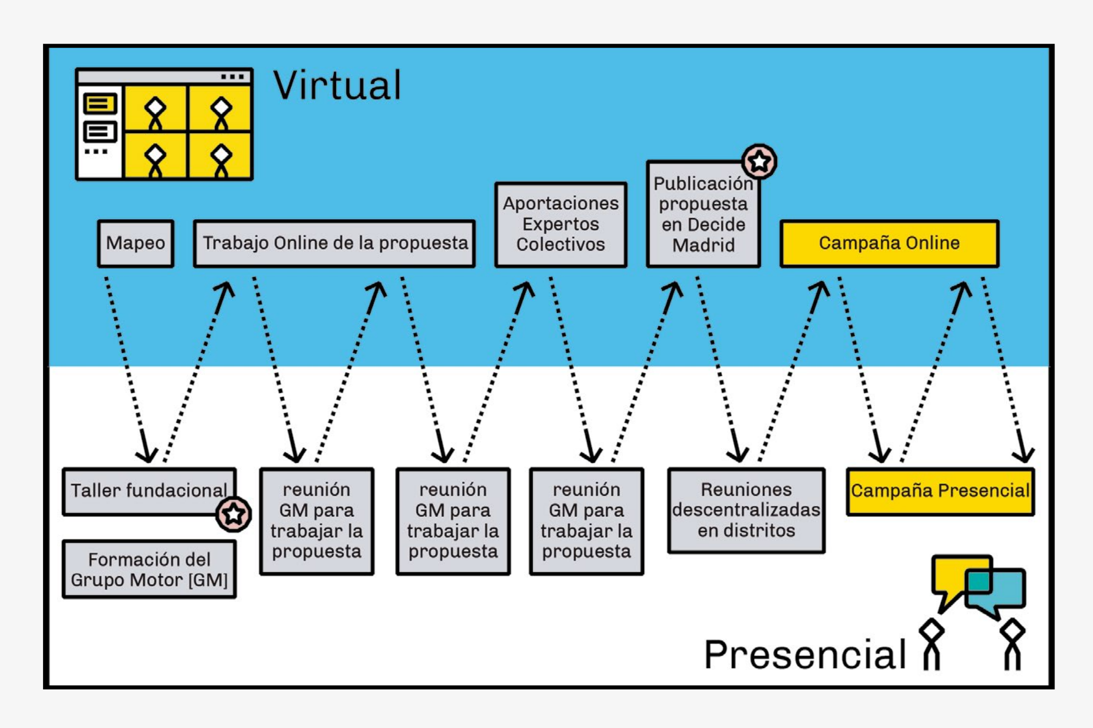
8 Hay mucho desconocimiento dentro de los usuarios de la plataforma.

9 Referencias sobre diseños participativos y plataformas digitales: Jenny Preece y Diane Maloney-Krichmar. "Online communities: Design, theory, and practice." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2005. Katarina Stanoevska-Slabeva y Beat Schmid, "A typology of online communities and community supporting platforms." *Proceedings of the 34th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2001. Katarina Stanoevska-Slabeva, "Toward a Community-Oriented Design of internet Platforms," *International Journal of Electronic Commerce*, 2002.

profesionales, adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, reconocimiento, construcción de reputación, sociabilización e ideología/altruismo.

La facilitación externa fue importante al arranque y tuvo el rol inicial de asegurar el buen funcionamiento de los canales, transfiriendo conocimiento técnico de comunicación efectiva y traspasando este papel paulatinamente a miembros de la comunidad interesados en asumir esta función.

Las comunidades se consolidaron, ampliándose, juntando más personas continuamente al grupo y a las acciones. El vaivén entre lo digital y lo presencial fue clave para esta consolidación (trabajo digital *online*, ideación creativa presencial, coordinación de acciones *online*, encuentro presencial para su implementación, etc.).[11]



Proceso híbrido de consolidación de comunidades colaborativas y flujo de trabajo en torno a la creación de una Propuesta Ciudadana colectiva.

10 Alexander Hars y Shaosong Ou, “Working for Free? Motivations for Participating in Open-Source Projects.” International Journal of Electronic Commerce. Vol 6, 2002. Sanna Malinen, “Understanding user participation in online communities: A systematic literature review of empirical studies.” Computers in Human Behavior, 46, 228–238, 2015.
Gerard Beenen, Kimberly Ling... et al., “Using Social Psychology to Motivate Contributions to Online Communities.” *CSCW 04: Proceedings of the ACM Conference On Computer Supported Cooperative Work*, ACM Press Chicago, 2014.

11 Referencias sobre la articulación presencial y digital: Lucía Camarero Cano, “Comunidades tecnosociales. Evolución de la comunicación analógica hacia la interacción analógico-digital”. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 187-195, 2015. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York University Press, 2006.

Caso de estudio: “Derecho a Jugar”, una comunidad colaborativa y estratégica.

Actualmente, la propuesta diseñada y empujada por la comunidad “Derecho a jugar” es la más apoyada de Decide Madrid, con cerca de 15.000 apoyos[12]. A finales de marzo, fue presentada al Observatorio de la Ciudad, nuevo mecanismo de democracia por sorteo que la valorará y decidirá si pasa a referéndum, en caso de reelección del actual gobierno.

► **Evento fundador el 3 de marzo**[13]**:** 65 personas participaron, repartidos entre autores de Decide Madrid y personas que habían respondido a una encuesta *online* sobre cómo mejorar Madrid para la infancia. Resultado del encuentro: mucho entusiasmo, grupo motor activo en los canales de comunicación y borrador de propuesta.

► **Grupo motor:** Después del evento se sumaron 20 personas y, un año después, 50 más, de las cuales 10 son muy activas y son parte del grupo motor. Además, hay una comunidad de 1000 seguidores en Facebook. El grupo motor se ha organizado para: formular la propuesta, consultar expertos/as, publicar, lanzar la campaña, implementar estrategias de difusión *online*, realizar actos de campaña en la calle, crear un vídeo, etc.

► **Formulación colaborativa de la propuesta y consulta a expertos/as:** se reunieron personas del grupo motor (seis reuniones) y colaboraron varios miembros de la comunidad *online* realizando investigación, haciendo aportaciones y correcciones. La propuesta fue circulada a grupos de expertos que hicieron sugerencias técnicas. La propuesta fue aplaudida por expertos internacionales referentes en la temática por su calidad y exhaustividad.



El propio proceso fue dibujado por una ilustradora de la comunidad “Derecho a Jugar”, Isabel de Olano.

► **Lanzamiento de la propuesta:** Se lanzó la propuesta el Día internacional del juego, buscando perchas en medios. Se acompañó de una estrategia por WhatsApp que permitió sumar 1000 apoyos en una semana.

► **Alianzas estratégicas:** Uno de los puntos débiles del proceso, identificado por los propios miembros de la comunidad, era la falta de voz y participación de los y las niñas en la formulación de la propuesta. Como no había posibilidad ni tampoco capacidad técnica de llevar un proceso de participación infantil, se decidió acercarse a las instituciones referentes en el tema. Estas se entusiasmaron y llevaron a cabo un proceso donde participaron cerca de 200.000 niños y niñas para el “Derecho a jugar” de sus COPIAs.[14] Formularon ideas y propuestas sobre cómo mejorar Madrid para asegurar el

12 A fecha 4 de abril de 2019, la propuesta alcanza 14.647 apoyos.

13 Ver: bit.ly/video_eventofundador.

14 Comisiones de Participación de la Infancia y la Adolescencia.

derecho al juego[15], que presentaron en el pleno del Ayuntamiento de Madrid. Las principales y más apoyadas serán tomadas en cuenta en la implementación de la propuesta “Derecho a jugar”.

► **Diseño e implementación colaborativa de la campaña:** La sección de comunicación mostró gran creatividad para la campaña. Autoorganizó y autofinanció la producción de materiales de comunicación (flyers y videoclip[16]), buscando apoyo voluntario de actores, de montaje, de guión, etc. Además, realizó actividades varias para recaudar firmas de papel[17]: participación en festivales de música, en ferias y actividades lúdicas en espacios públicos. Además, contactó vía *email* muchas instituciones vinculadas con la infancia (AMPAS, librerías, asociaciones) y organizó un evento en Medialab Prado para sumar más gente a la comunidad.

En caso de reelección de la alcaldía actual, “Derecho a jugar” tiene altas probabilidades de llegar a la votación, vía apoyo o vía el Observatorio de la Ciudad. La comunidad está madurando ideas en caso de no reelección, de incidencia en los nuevos gobiernos de la ciudad.



Durante el encuentro se organizó una ludoteca para que los padres y madres pudieran trabajar sin interrupciones.

15 El Derecho a jugar está consagrado como Derecho del Niño en la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. Artículo 31: 1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. 2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

16 Para ver vídeo del evento: bit.ly/Video_derechoajugar.

17 Las personas que visitaron la propuesta “Derecho a jugar en la web tuvieron muchas dificultades técnicas y de experiencia de usuario para apoyarlas. Por lo tanto, la comunidad decidió organizarse para juntar firmas en papel. Para ver los principales aprendizajes, visite: bit.ly/recogida_firma.

Reflexión

Más allá de cómo la plataforma moldea e influye en la forma de participar, los investigadores señalan que una de las principales motivaciones para participar es la posibilidad de alcanzar un reto ambicioso a través de la colaboración con otras personas. También identificaron como algo importante la sensación de que su participación sea significativa para lograr este reto. Por tanto, el éxito de la participación depende de la confianza generada entre usuarios, y para mantenerse, la comunidad debe generar valor y conocimiento. Los participantes valoran mucho el aprendizaje como incentivo.

Decide Madrid ha generado mucho interés ciudadano, visible por el número de usuarios registrados, y por las propuestas. Esta plataforma tiene el potencial de diversificar y renovar la participación ciudadanía, al sumar nuevos actores (no los acostumbrados a la participación en foro, asociación, activismo), y al participar con *habitus*[18] diversos en función de los conocimientos, capacidades, intereses y disponibilidades de cada persona. Es importante capturar esta energía ciudadana, no permitir su desilusión sino transformar sus ganas de cambios en proyectos colaborativos y estratégicos.

Esta investigación deja abiertas unas líneas de trabajo para seguir fortaleciendo la inteligencia colectiva en la democracia digital. Explorar cómo la inteligencia artificial podría identificar comunidades potenciales que enriquezcan la colaboración. Seguir profundizando sobre cuáles funcionalidades de la plataforma permitirían una participación colaborativa efectiva. Encontrar la forma de traspasar los aprendizajes del *crowdsourcing* y *micro-tasking* a la participación ciudadana[19]. Consolidar el conocimiento sobre la implementación de incentivos y las dimensiones a tomar en cuenta en la gestión de comunidades.

La inteligencia colectiva en las plataformas de participación es clave, no solo para cumplir con los retos que estas plantean, sino para generar una masa activa y crítica con capacidad para deliberar y tomar decisiones colectivas, así como para mejorar la calidad democrática municipal.

---

18 El *habitus* es uno de los conceptos centrales de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu. El *habitus* hace que personas de un entorno social homogéneo tiendan a compartir estilos de vida parecidos, pues sus recursos, estrategias y formas de evaluar el mundo son parecidas

19 Referencias de interés: Elizabeth Gerber, Julie Hui y Pei-Yi Kuo, "Crowdfunding: Why People Are Motivated to Post and Fund Projects on Crowdfunding Platforms," *Northwestern University Creative Action Lab,*2012. Mokter Hossain, "Users' motivation to participate in online crowdsourcing platforms", *Innovation Management and Technology Research (ICIMTR)*, 310-315, 2012. Jiahua Jin, Yihun Li, Xiaojia Zhong y Li Zhai, "Why users contribute knowledge to online communities: An empirical study of an online social Q&A community." *Information and Management*, 52, 840-849, 2015.

ANEXO II:

Inteligencia Colectiva para la Democracia
Proyectos Participantes 2016, 2017 y 2018

#ICD_2016

La inteligencia colectiva aplicada a la democracia es el suelo común sobre el que pisan los ocho proyectos seleccionados en esta primera edición. Las temáticas de esta primera edición, celebrada entre noviembre y diciembre de 2016, giran en torno a la legislación colaborativa, las herramientas digitales, la gamificación, la deliberación democrática, la construcción de procesos de abajo arriba y la democracia distribuida, entre otros. Las setenta colaboradoras y colaboradores de esta edición proceden de treinta países y cuatro continentes diferentes.



Participantes de "Inteligencia Colectiva para la Democracia" 2016.



Turnómetro

Eliazar Parra Cárdenas (Guadalajara, México)
Daniel Rosero Caicedo / Irene Tello Arista / Eliana Marcela Urrego Polo / Berenice Zambrano Nemegyei / Karen Cristina Hormecheas / Juan Carlos Melo Tenorio / Jonnathan Bucheli Galindo Kendy Cristina Hormecheas / Alberto Canales Galera

Turnómetro* pretendió aumentar los procesos de discusión presencial con ideas sencillas como el cronometraje visible de las participaciones o la cuantificación casual de emociones y consensos. Turnómetro desarrolló una *app* móvil y una web, y aspiró, además, a ir más allá de las prácticas asamblearias para que las discusiones fueran más equilibradas y eficientes.

El equipo se nutrió de la experiencia previa del movimiento Wikipolítica, considerando que "el camino hacia consensos no puede acelerar procesos de votación antes de discusiones diversas, ni tampoco puede pasar por alto las emociones y relaciones del grupo".



Empujando juntos

Henrique Carlos Parra Parra (São Paulo, Brasil)
Maurilio Atila Carvalho de Santana / Vanessa Martinez Tonini / Jennie Lindell / Marco William Paulo Da Silva / Fabricio Solagna / Ulf Treger Tallys Martins / Rafa Ayala Gonzalez

Este proyecto abordó el reto de la deliberación colectiva con la construcción de una *webapp*, basada en *software* libre, que facilitase los procesos de discusión. La *webapp* está basada en el código de una de las aplicaciones de deliberación colectiva mejor consideradas, como es Pol.is. El proyecto amplía las funcionalidades de Pol.is, ya que, hasta ahora, esta no ofrecía instrumentos de acción colectiva a los grupos formados, tales como notificaciones y creación de eventos compartidos.

El motor de la *webapp* utiliza algoritmos para ayudar a que las personas se organicen en grupos de afinidad dentro de los debates públicos y proporciona un panel de control en tiempo real para todas las participantes. Con el prototipo de la aplicación web en marcha, tanto las organizaciones gubernamentales como la sociedad civil pueden usarla como parte de un proceso de deliberación colectiva que combina lo digital con las estrategias cara a cara.

* Ver: Turnómetro en Google Play





Digidem Guide

Joelson Petter (Gotemburgo, Suecia)
Nicolás Díaz Montenegro / Tony Mendoça Mendes Sara Woodgate / Raúl Ballester Nortes / Gary Giancarlo Risco Reyes / Ramses Lopez Pimentel Manuel Vega-Cuberos / Athanasia Panagiotidi

La Guía Digidem es una aplicación para orientar al usuario y facilitar su acceso a herramientas digitales adecuadas para la participación democrática directa a través de internet. La aplicación ayuda a las y los usuarios a encontrar las herramientas adecuadas con base en criterios como el campo de aplicación, el alcance, la necesidad de seguridad, los conocimientos técnicos o la concesión de licencias. El objetivo del proyecto fue poner las herramientas existentes a disposición de un público más amplio que no tuviera conocimientos técnicos.

El desarrollo y el diseño están inspirados en los métodos de Lean UX, especialmente RITE (Rapid Iterative Testing and Evaluation). El proyecto se enfocó en las pruebas de las fases previas del producto. Cabe destacar que el trabajo de este proyecto motivó la creación de un *lab* de participación en Suecia llamado DigidemLab*, el cual ya es una organización de referencia en Europa.

Democracy Earth

Virgile Deville (París, Francia)
Maria Haberer / Mair Williams Williams / Luana Marinho / Louis Margot-Duclot / Angeliki Angeletou Claudia Oliveira / Roxanna De La Fuente / Luan Guimarães Lacerda / José Luis Fernandez Martínez

Democracy Earth es un proyecto que tiene un enfoque global y pretende cerrar el ciclo de una democracia representativa diseñada muchos siglos antes de la llegada del mundo digital: "Ellos querían estabilidad, nosotros queremos cambio. Ellos deseaban intermediarios, nosotros queremos una conexión directa con el resto del mundo. Querían límites, nosotros una democracia global".

Democracy Earth tuvo como objetivo desarrollar una solución de voto seguro basado en tecnología *blockchain y* la filosofía de la democracia líquida. Democracy Earth considera que con la tecnología *blockchain* existen las condiciones para crear una jurisdicción mundial que beneficie a todas las personas en el ciberespacio. El equipo diseñó una aplicación web con un sistema de votación basado en los protocolos de Bitcoin.

* Ver: digidemlab.org.



Integración de la localización geográfica en la participación ciudadana mediante la conectividad entre CONSUL y EMAPIC

Francisco Alberto Varela García (A Coruña, España)
Giovanna Paludetti / Virginia Zurdo Perlado
Laura Olivas Corominas / Carlos Augusto Mendoza
Carlos Córcoles / Juliana Couto Trujillo / Arnau
Pujol Cabarrocas / Soster Sandra Schmitt / María
Concepción Rodríguez

El proyecto buscaba la integración de las funcionalidades del *software* CONSUL (usado como base de la plataforma Decide.Madrid.es del Ayuntamiento de Madrid) y EMAPIC (servicio web de geolocalización de opiniones).

Con la integración se pretendía aumentar la gestión inteligente de la participación ciudadana y poner en valor el componente espacial y geográfico de la participación. El equipo que participó en el taller destaca el valor de la geolocalización: "Incorporar la representación geográfica de las opiniones, propuestas, demandas, inquietudes e ilusiones de los ciudadanos nos abrirá a nuevas formas para entender nuestra sociedad y gestionar nuestros barrios".



Mapping Democratic Innovations

Jessica Carson (Vancouver, Canadá)
Gustavo Warzocha Fernandes / Lucy J Parry Parry
Yoav Lifshitz/ Ciro Oiticica / Laura Alejandra Parra
Parra / David Ascher / Mario Alberto García Mejía
Herbert Natta / Maria Valese

El proyecto Mapping Democratic Innovations usó los datos fundacionales y la tecnología de la iniciativa de investigación internacional Participedia. Con esta plataforma como espacio para la investigación, el proyecto tuvo como finalidad involucrar a las personas colaboradoras en un formato de Hackathon o Idea Jam en el que se hacía un compendio de los datos existentes sobre democracia participativa y el estado actual de las tecnologías para su puesta en práctica.





Redacción colaborativa para participación ciudadana*

Pablo Ojanguren (Madrid, España)
Daniel Fernando Piraquive / Pedro Fernández De Castro / María Luisa Carballo / Lia Hernández Pérez Alejandro Garrido López / Jorge San Vicente Feduchi Nina Alejandra Mesías / Juniar Patricia Renteria Ortiz

La redacción de leyes, reglamentos y estatutos públicos es, hoy en dia, un proceso generalmente opaco para la ciudadanía. Los textos no son fácilmente accesibles antes de su versión final, salvo en casos de globos sonda (por ejemplo, la ley "mordaza") o de filtraciones (como las del TTIP por Wikileaks). Y aun en estos caso, es muy complicado tanto recopilar valoraciones masivas como generar debate de forma pública y abierta sobre los textos de forma transparente y constructiva. El proyecto, que tomó la forma de JetPad, buscó proporcionar una herramienta *online* que resolviera este problema.

La herramienta facilitó la redacción colaborativa de documentos al mismo tiempo que presentó una innovadora forma de convertir las valoraciones de cientos de participantes en un mapa de calor, el cual permite usar esta inteligencia colectiva para evaluar rápidamente las partes del documento más atractivas o polémicas. Con esto, se consiguió un sistema de participación en tiempo real que democratiza la redacción de documentos de interés público.

Herramienta de participación ciudadana para el consenso de normas

Maite López Sánchez (Barcelona, España)
Dionisio Sánchez Rubio / Emmanuel Silva / Nella Patricia Chams Sanmartín /Ana Doria / Jairo David Salazar Obando / Dora Liseth Ramirez Jaimes Jennyffer Clavijo Merchan / Marcelo Antonio Sanchez

El proyecto aspiró a enriquecer el debate de la ciudadanía sobre la adopción o no de determinadas propuestas existentes en plataformas de participación ciudadana, como Decide.Madrid.es.

El objetivo fue desarrollar herramientas tecnológicas que permitieran dar cabida a las opiniones de todas las participantes y estructurar cada debate sobre una propuesta determinada con base en los pros y contras.
De esta forma, cada participante, además de aportar su punto de vista, valoraba los argumentos aportados por el resto. Dentro de este marco, el proyecto propuso fórmulas matemáticas que permiten combinar todas esas opiniones como base para la decisión final, de forma que esta represente un cierto consenso entre la ciudadanía.

* Ver capítulo 4: "El foro decide y la discusión online".



Participantes de "Inteligencia Colectiva para la Democracia" 2017.

#ICD_2017

El taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia (ICD) 2017 coincidió en tiempo y espacio con Ciudades Democráticas, el festival de las tecnologías de la participación, y la CONSULCON 17. Además, contó con la participación de la alcaldesa de Barcelona, Ada Colau, y su homóloga madrileña, Manuela Carmena. Ambas protagonizaron una charla con el concejal de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto, Pablo Soto.

Esta segunda edición de ICD, celebrada entre el 6 y el 18 de noviembre de 2017, volvió a reunir a personas transdisciplinares de todas partes del mundo. En esta ocasión hubo representantes de los 5 continentes, procedentes de países como Estados Unidos, India, Túnez, Italia, Colombia, Argentina, España, Bolivia, Suecia, Dinamarca, Gabón, México, Italia, Portugal y Perú. Trabajaron en proyectos y prototipos que buscan mejorar la democracia participativa. La mentoría de esta edición corrió a cargo de Dinorah Cantú, de The GovLab, Agustín Frizzera, de la Fundación Democracia en Red de Argentina, y Cheikh Fall, de Senegal, en representación de Afriactivistes.





GAUPSurvey

Fausto Bugatti Isola (Brasil)
Augusto Bott / Himanshu Zade / Marylly Silva
Berta Graciela / Iván Terceros / Artur Vasconcelos Cordeiro

GAUPSurvey es una herramienta *online* de código abierto que propone un método alternativo a través del cual el público produce mapas y datos espaciales que representan sus percepciones del espacio urbano en cuestión. Es un prototipo inicial instalado en un servidor local, una "bifurcación" de Limesurvey (una aplicación de encuestas *online* gratuita y de código abierto) para crear preguntas que permitan localizar lugares, áreas y/o rutas en un mapa.

GAUPSurvey recopila datos espaciales que representan la percepción pública y agrega una valiosa información al común: su ubicación. Esto permite agrupar y analizar los datos en un SIG (Sistema de Información Geográfica). Los resultados, en forma de mapas, también tienen el potencial de apoyar el debate público presencial e informar, de forma fácil y rápida, sobre la opinión pública a los responsables de la toma de decisiones.

Durante el taller se trataron de aprovechar las amplias posibilidades del mapeo, de recuperar la percepción del ciudadano y de potenciar el análisis de datos. Se tomaron en cuenta tres premisas: la interacción y representación, la exportación de datos y la flexibilidad temática.

Consul going worldwide*

Vanessa Tonini & Digidem Lab (Brasil-Suecia)
Petter Joelson / Jon Skjerning-Rasmussen / Adriana Alvarado Garcia / Bruno M. Chies

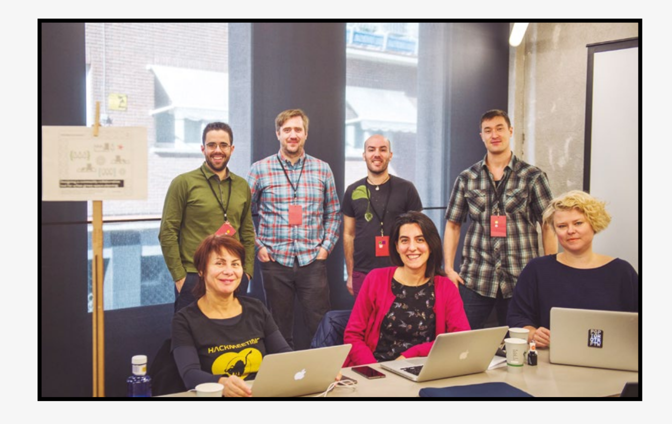
La plataforma ciudadana CONSUL ha resultado ser una herramienta muy versátil, no solo para ciudades como Madrid, sino también para otro tipo de organizaciones y movimientos. En los últimos meses, la empresa de vivienda social de París la ha utilizado para el presupuesto participativo, y el British People's Momentum para su reunión anual.

El objetivo de este proyecto fue encontrar la mejor manera de reducir el umbral del proceso de instalación y configuración para estos nuevos públicos mediante una combinación de habilidades de desarrollo, diseño y comunicación. El equipo estableció dos fases de trabajo: primero, identificar nuevas audiencias, sus necesidades y puntos débiles; después, tomar el proceso de configuración y documentación.

Este proyecto fue codirigido entre São Paulo y Estocolmo, lo cual le valió ser uno de los grupos más internacionales de esta edición de ICD. En esas dos semanas se detectaron problemas y barreras sociales, políticas y técnicas para instalar CONSUL. Ante esto, se desarrollaron algunas soluciones posibles, entre ellas, el fortalecimiento de una comunidad para trabajar colaborativamente y compartir experiencias entre los más de 50 gobiernos e instituciones que utilizan la plataforma. El grupo ha realizado un fuerte trabajo de investigación y entrevistas a los usuarios de CONSUL, y ha trabajado codo a codo con el Área de Gobierno de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto y los desarrolladores de CONSUL.

* Ver capítulo 2: “CONSUL”.





SocialMaps, la Plataforma de Urbanismo Abierto

Edgar Martínez / Eduardo Sierra / Eugenio Fernández / Jesús Cepeda y Graciela Reyes / Kirstin Isenberg (Monterrey, México)
Alberto Escamilla Gamarra / Alberto Abellán
Graciela Reyes / Edgar Martínez / Alexandra de Jesús Santos Caravantes / Jorge Daniel Álvarez Garcia

Social Maps es una plataforma digital que busca transformar el modelo de desarrollo urbano de un modelo tradicional, jerárquico y cerrado, a un modelo de desarrollo urbano colaborativo, descentralizado y que aprovecha la inteligencia y los talentos dispersos en su comunidad. Las promotoras lo llamaban "urbanismo abierto" y proponían una ciudad planificada y analizada para y por sus habitantes.

El objetivo fue establecer un modelo de desarrollo urbano abierto basado en la opinión pública y en la participación ciudadana que acelerara el proceso necesario para mejorar el espacio público. Con ello se construiría un entorno urbano que reflejara y respondiera ante las necesidades, opiniones y propuestas de la población.

En esta edición, se desarrolló un mapa colaborativo, descentralizado y transparente, donde las y los vecinos podían participar en el diseño de la ciudad a partir de tres acciones: primero, la planificación colectiva; segundo, el análisis de datos; y, por último, la jerarquización y priorización de los recursos: "La ciudad planificada por los ciudadanos ya es posible".

VILLAGES VAGUARD: Designing a community collaboration tool for urban green space planning

Erika Whillas (Australia)
Sonia Delgado Berrocal / Trevor Croxson / Jacob Caggiano / Carles Boils Gisbert / Luke Swart
Maria de Lourdes Silva de Oliveira

El aumento de los espacios verdes urbanos es una estrategia exitosa para combatir el incremento de las olas de calor y los efectos del cambio climático. La participación comunitaria persigue que los proyectos sobre espacios verdes urbanos aborden las necesidades locales y reflejen la historia cultural, demográfica y de desarrollo de la comunidad. Sin embargo, la colaboración comunitaria presencial puede ser costosa de preparar, ejecutar y replicar.

El objetivo clave del prototipo fue facilitar los procesos de participación comunitaria presenciales para que los responsables de la toma de decisiones los ejecuten, informen y repliquen en la planificación de espacios verdes urbanos. Esto se hizo a través de talleres de colaboración que utilizaron conjuntos de datos geoespaciales en capas en un mapa interactivo, con las ideas y necesidades de los participantes documentadas en su propia capa de datos.

El prototipo utiliza SIG participativos (SIGP) para ayudar a la colaboración comunitaria presencial.

El mapa *online* que desarrollaron en Villages Vaguard informa sobre diferentes categorías: temperatura, zona de inundaciones, zonificación, transporte público, carril bicicletas. A su vez, esta herramienta web y aplicación móvil es un mapa colaborativo que involucra a la ciudadanía en la planificación de estos espacios verdes.





Bot activista: Una herramienta del toolkit Democrático

Pedro Markun (Brasil)
Atenas Abilein Vargas / Orlando Martínez Ramírez Raquel Gálvez / Guillermo Martín Croppi Yommi David Leonardo Núñez Amórtegui / Yuri Alexsander Tavares Pereira

El *toolkit* Democrático es una plataforma que reúne un conjunto de herramientas y bancos de conocimiento destinados a fortalecer el proceso de disputa en la política institucional por parte de jóvenes, activistas, emprendedores y ciudadanos en general. El *toolkit* democrático se propone facilitar la réplica de esos experimentos políticos. La plataforma es abierta y está disponible para otros colectivos y candidatos. El objetivo fue desarrollar un componente específico del *toolkit* a partir de un intercambio como el que se desarrolla en Madrid y en Medialab Prado. Bot activista es un asistente digital de campaña que, de forma ética y transparente, es capaz de obtener informaciones de las redes, producir inteligencia para subsidiar la estratégia y liberar tiempo del equipo de campaña para potencializar los resultados.

Lambda fue la gran inspiradora del grupo, una amiga (ficticia) que lo acompañó durante todo el proceso. Gracias a su ayuda e inquietudes, el grupo logró desarrollar este *kit* activista para campañas electorales. Lambda es parte de este *toolkit* conformado por herramientas para campañas electorales sin financiación que tiene como objetivo final la democratización de los procesos electorales.



Wikum

Amy Zhang (Massachusetts, USA)
Julio Reyes Montesinos / Berenice Zambrano Nemegyei / Pablo Aragón / Alejandra Monroy Tellez AYADI Ramla / Abhishek Srivastava

Hoy en día abundan los debates a gran escala entre muchos participantes en internet* sobre temas que van desde los argumentos políticos hasta la coordinación de los grupos. Pero, a medida que estas discusiones crecen hasta decenas de miles de mensajes, estas se vuelven cada vez más difíciles de digerir para las y los lectores. Esto conduce a problemas en las aplicaciones de la discusión, como la deliberación colectiva o los procesos de toma de decisiones.

En esta propuesta, sus participantes describen un flujo de trabajo llamado *resumen recursivo*, implementado en el prototipo Wikum, que permite a una gran población de lectores, editores o participantes en conversaciones trabajar en pequeñas dosis. Más que un solo resumen, el flujo de trabajo produce un árbol de resúmenes que permite al lector explorar distintos subtemas a múltiples niveles de detalle en función de sus intereses.

El equipo formó una colaboración con la Fundación Wikimedia y exploró el uso de la herramienta para ayudar a los editores de Wikipedia a resumir y cerrar las discusiones deliberativas que tienen lugar en su página (llamadas “Requests for Comment”).

La herramienta fue *testeada* y se trabajó específicamente en Decide Madrid, el espacio de participación ciudadana del Ayuntamiento de Madrid.

* Ver capítulo 4: “El foro Decide y la discusión *online*”.





@Stake

Eric Gordon (Boston, USA)
Daniel Rosero Caicedo / Tuanny Ruiz / Jose Lidier Artavia Méndez / Shanel Daniela Reyes Palacios
Daniel Piote / Santiago Rueda

@Stake es un juego de rol para múltiples participantes que crea empatía y creatividad para la deliberación en grupos pequeños. Ya sea utilizado en aulas, conferencias, reuniones estratégicas de la junta directiva o eventos públicos, @Stake ayuda a los jugadores a comprender cómo prosperan las conversaciones productivas con una escucha auténtica y perspectivas diversas.

Incluso cuando todas las partes tienen las mejores intenciones, a menudo las cuestiones cívicas o políticas implican intereses en conflicto, junto con profundos resentimientos y divisiones comunitarias. Con @Stake se proporciona a los jugadores una comprensión más profunda de las necesidades de la comunidad al considerar diferentes perspectivas antes de tomar decisiones colectivas. En el juego, de tres a cinco jugadores introducen las perspectivas de sus personajes, pasan al modo de pensar para inventar soluciones creativas al problema que se está discutiendo y se turnan para proponer sus ideas y argumentar desde el punto de vista de sus personajes, con agendas secretas. Los resultados del juego pueden influir directamente en las decisiones de toda la comunidad.

@Stake se encuentra disponible vía web, aplicación móvil y en cartas de papel; se juega de forma presencial y ahora su contenido se puede adaptar a cada comunidad para que cada organización utilice las metodologías adecuadas a sus procesos participativos y de resolución de conflictos.

Hybrid democracy* - Un nuevo modelo de democracia municipal: la combinación de la participación auto seleccionada y la participación elegida al azar

Arantxa Mendiharat y Lyn Carson (España/USA)
Sanna Ghotbi / Eduardo Weinhardt / Cristian Leon
Rebeca Díez / Stefano Stortone

Los defensores de la autoselección (democracia participativa) y los defensores de la selección aleatoria (democracia deliberativa) han estado trabajando, en su mayoría, por separado. Esto es un error puesto que la combinación de los dos podría ser mucho mejor que solo uno u otro. Los grupos autoseleccionados son muy buenos para proponer y comentar, y los organismos seleccionados al azar (mini-públicos) son muy buenos para revisar las propuestas, deliberar y hacer la recomendación final. Terrill Bouricius ha desarrollado un modelo que combina las mejores características de ambos tipos de participación que podrían utilizarse en una legislatura nacional; y David Schecter y Brian Sullivan han propuesto una versión "reducida" que podría utilizarse eficazmente en un municipio.

Sin embargo, aunque los componentes del modelo han sido probados en la práctica, el modelo en su conjunto nunca ha sido desarrollado y personalizado con suficiente detalle como para ser probado. Ciudades como Madrid y Barcelona son líderes mundiales en la experimentación de nuevas formas de democracia municipal, por lo que el taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia fue el lugar ideal para desarrollar un modelo específico con grandes posibilidades de ser probado, evaluado, mejorado y, eventualmente, institucionalizado.

* Ver capítulo 7: “Democracia y sorteo”.



docART

David Alfonsín Lareo (España)
Henrique Zoqui M. Parra / Mariel Rosauro Zasso
Carla Beatriz Tortul / Stephan Freudenberg / Anne Clinio / Juan David Arias

Documentar no es registrar hechos sino mostrar procesos. No es un oficio, sino una actitud ante la vida: una mentalidad antes que una técnica. Los procesos de construcción colectiva y de prototipado colaborativo se invisibilizan o desaparecen tras la presencia del entregable porque esos procesos se escapan a las herramientas convencionales de documentación. El equipo de EduCaaS, en colaboración con Antonio Lafuente, diseñó una herramienta digital que permite visibilizar estos procesos y además modelarlos de manera que se puedan replicar, modificar y evaluar. Esta herramienta es una pieza fundamental en los laboratorios ciudadanos, entendidos como dispositivos de escucha y espacios abiertos de creación colectiva fundamentales para la renovación democrática de nuestra sociedad.

“El conocimiento existe en la documentación y en los cuerpos”. Esta fue su consigna. El equipo dibujó la ruta del proceso una y otra vez, mientras documentaba y registraba cada instante. Ellos parten de la idea de que el conocimiento no existe solamente en los hechos objetivos, sino que también hay un componente emocional. El prototipo de docART buscó visibilizar los procesos de creación colectiva y construcción de prototipado desde dos tipos de notas: una, con los detalles prácticos; y otra, con los hitos que dan cuenta de los aspectos ambientales y afectivos.

Además, generaron un manual de buenas prácticas para documentar y visualizar estos procesos y asegurar su replicabilidad.



Taxi Citoyen

Bouiti Tchibinda Boursier (Gabón)
Marianna Soares Chaves Lopes / Dana Olguín
Anika Gupta / Christopher Dugan / Claudia Oliveira
Gary Giancarlo Risco Reyes

África es todavía un territorio inexplorado en tecnología cívica. El proyecto Taxi Citoyen tiene como objetivo estimular el debate de forma espontánea a través de vídeos tomados durante intercambios en transporte público. Su carta ética no permite insultar a los cargos electos, sino pasar información directa y digerible a los que gobiernan. Este tipo de enfoque es innovador porque también tiene como objetivo cautivar a los pasajeros a bordo del Taxi y consolidar a la comunidad.

Entre inglés, portugués, francés y castellano, lenguas nativas de los colaboradores, el proyecto pasó de ser Taxi Citoyen a llamarse MBolo Citoyen, una expresión en gabonés que en español significa “Hola, Ciudadanos”.
Este proyecto llegó desde el país africano Gabón. Ante su contexto y realidad social y política se desarrolló una plataforma para que la ciudadanía pueda opinar, denunciar y expresarse. Estas opiniones se pueden diferenciar en cuatro categorías: educación, salud, medio ambiente y democracia.
Todo el equipo, conformado por gente de Portugal, México, Perú, Colombia, Brasil y Estados Unidos, ha logrado mimetizarse con la sociedad y la cultura de Gabón, entender sus lógicas, sus comportamientos, idiosincrasias e idioma. Gabón cuenta con mucha gente joven, usuaria de tecnologías y muy activa en redes sociales y sobre todo Facebook. Por ello, se desarrolló un sitio web y un *chatbot* en Facebook.



Participantes de "Inteligencia Colectiva para la Democracia" 2018.

#ICD_2018

¿Cómo imaginas la democracia del futuro? Desde ParticipaLab se esboza como una democracia radical en la que la ciudadanía formulará políticas públicas y podrá tomar decisiones de manera directa. La tecnología estará al servicio de la gente para facilitar la inclusión y la colaboración. Los sistemas de participación harán emerger una inteligencia colectiva capaz de resolver los problemas sociales de una manera más eficaz. Las decisiones integrarán mejor la complejidad y la diversidad. La sociedad será más resiliente y por lo tanto mucho más difícil de manipular.

En esta edición se seleccionaron diez proyectos que fueron desarrollados en 13 días, del 5 al 17 de noviembre de 2018.



Avances legislativos para mejorar la participación en España

Francisco Jurado (España)
Andrea Carrasco López / Isabella Noronha Rusconi / Txema Laullón Redón / Montse Valencia León
María Fernanda Galicia

Su objetivo: analizar los límites existentes en el ordenamiento jurídico español de cara a la implementación de nuevas formas de participación política, con una importante influencia de las tecnologías de la información y la comunicación. Este análisis desembocaría en un trabajo propositivo relacionado con la actualización del marco jurídico de la participación política.

El marco jurídico español, en cuanto a participación política, parte de los artículos 9.2 y 23.1 de la Constitución. El primero se considera un principio del ordenamiento jurídico, pero se limita a una participación política de bajo nivel.

Esta legislación se ha mostrado insuficiente a la hora de abarcar los cambios tecnológicos, políticos y culturales de los últimos años. Por ello debe ser complementada por una abundante jurisprudencia del Tribunal Constitucional, caracterizada por una interpretación restrictiva del derecho de participación directa. La idea era redactar una Ley Orgánica de Participación política que desarrollara el Artículo 23 de la Constitución Española, donde se integraran instrumentos ya existentes (referéndums, consultas, ILP) actualizados y potenciados, además de otros nuevos mecanismos de participación.
Al mismo tiempo, esta ley abriría el marco de competencias de las comunidades autónomas y municipios, y establecería las necesidades básicas de pedagogía y metodología participativa, de cara a solucionar las potenciales brechas que pudieran surgir en el proceso de implementación y ejercicio de estos nuevos mecanismos.



Expandiendo la funcionalidad CONSUL para presupuestos participativos

Devin Balkind (Estados Unidos)
Matheus Miranda Lacerda / Santiago García / Mariela Brito Luna / Nicolas Diaz / Milber Champutiz Burbano

Los presupuestos participativos son uno de los modelos más populares en prácticas democráticas participativas de los Estados Unidos. Se utilizan en decenas de ciudades en EE UU y en cientos del mundo anglosajón. Es por ello que los presupuestos participativos pueden servir como punto de apoyo para la ampliación de la democracia participativa. en los Estados Unidos mediante la inclusión de propuestas impulsadas por los ciudadanos, revisiones legislativas, o sistemas de creación de consenso.

CONSUL ya tiene los conceptos básicos sobre presupuestos participativos incorporados. La organización Sarapis está construyendo actualmente una *funcionalidad* de ideas de código abierto para CONSUL, de forma que este pueda adaptarse al proceso de presupuestos participativos*.

* Este proyecto se materializa en el proyecto piloto de presupuestos participativos de la ciudad de Nueva York. Ver: pbnyc.participatorybudgeting.org.





Indicadores de calidad democrática

María Becedas (España)
Irene Fernández Ramos / Martin King / Joanna Jiménez Martinez / Sanna Ghotbi / Is Montero

Desde diferentes ámbitos se está trabajando en la generación de indicadores para medir la calidad de los procesos participativos. En algunos casos estos suelen ser también cuantitativos, sobre todo en herramientas digitales donde es más sencilla la extracción de datos.

Además, los procesos tienden cada vez más a la hibridación. No solo porque se mueven en un ámbito digital/analógico, sino porque se mezclan procesos participativos de deliberación que culminan, o no, en una votación posterior; siendo los resultados consultivos, pero también vinculantes. Las tipologías son múltiples y en la actualidad no disponemos de un marco conjunto de elementos de calidad para la categorización de los procesos, ni para su análisis y evaluación posterior.

El proyecto pretendía generar un marco de calidad democrática y una aproximación a los indicadores de esa calidad.

Partiendo de la documentación y el trabajo ya avanzado sobre los criterios de calidad democrática en procesos participativos, se definieron criterios y se diseñó una matriz de evaluación que tuviera la capacidad de acoger los aspectos considerados clave. Se captaron los aspectos cualitativos de los procesos y las tomas de decisiones a través de metodologías adaptables y flexibles que fueran amplias para evaluar todas las tipologías de los procesos actuales con sus diferentes herramientas y metodologías. Además, se buscaron estrategias para los diferentes niveles de profundidad evaluativa (desde el proceso general hasta las metodologías concretas).

Levanta la Mano: Metodología de participación ciudadana para niños, niñas y adolescentes

Lissett García (Chile)
Ana María García-Navas / Susana Castro León Laura Laosa Crespo / Camilo Andrés Celis Montealegre / Isabel Fernández Domínguez

El objetivo general del proyecto consistía en desarrollar en niños, niñas y adolescentes (en adelante NNA) la valoración positiva e internalización del ejercicio ciudadano, a través de experiencias de deliberación colectiva, colaboración e incidencia.

El proyecto se inició en 2017 con un piloto de tres meses, en el contexto de las elecciones presidenciales y parlamentarias chilenas. La metodología, moderada por una profesora, proponía un encuentro ciudadano donde los NNA dialogaban sobre temas que les afectaban y proponían soluciones para esas problemáticas. Estas propuestas fueron subidas a una plataforma web para visibilizarlas. Así lograron el apoyo de más de 4500 ciudadanas y ciudadanos y el compromiso de diversas candidaturas a incluir estas propuestas en sus programas electorales. Ya finalizadas las elecciones se realizaron más de 40 encuentros en todo el país. Se obtuvieron más de 200 propuestas y 19 candidaturas electas (incluyendo al presidente electo) se comprometieron con al menos una propuesta.

La participación desde temprana edad en la toma de decisiones es clave para desarrollar una ciudadanía que fortalezca las democracias. Se busca una ciudadanía con experiencias, competencias y confianza que se involucre en política y esté atraída por el ejercicio ciudadano para así, por medio de la colaboración, lograr el bien común.



Minga Lab

Mariel Zasso (Brasil)
Gonzalo Inchauspe / Luis G. Sanz / Juan Manuel Gil Bordallo / Juliana Hernández / Ana Gabriel Zúñiga Aponte

La minga es una práctica indígena comunitaria de los Andes centrada en la acción por el bien común, semejante al tekio en México o al mutirão en Brasil, que involucra la solidaridad y el compromiso de todas y todos. Con una minga es posible resolver entre todas los problemas que existan. Esto es lo que propone Minga Lab con la apariencia de una metaplataforma de participación en los asuntos públicos, para habilitar y potenciar las capacidades de participación de las comunidades a distintos niveles.

Es una plataforma que funciona como una caja de herramientas que retoma las experiencias desarrolladas por los nuevos espacios de participación ciudadana que hoy tienen las ciudades. Pero, a su vez, también retoma los contextos rurales invisibilizados y excluidos de la participación para enriquecerse con una visión global de lo que sucede. Minga Lab buscó habilitar las posibilidades de reflexión, experimentación y diseño de procesos de participación en comunidades, organizaciones e instituciones. Fue una propuesta que promovió iniciativas orientadas al desarrollo de acciones en el campo del quehacer político y social para la democracia. Una metaplataforma de participación comunitaria, un hábitat compartido para la acción que integró diversas funcionalidades. Algunas de ellas son reforzar el sentido de pertenencia e incidencia de las comunidades en relación a las políticas que se desarrollan en sus territorios y promover la participación política multicapa, es decir: deliberación, toma de decisión, diseño de políticas, construcción de redes y organización, y producción de contenidos.

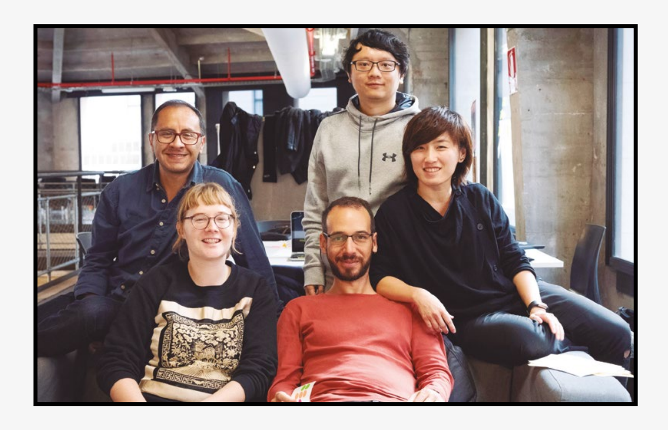


GANA +

EdgarJavier Arteaga (Colombia)
Guilherme Guimarães Lacerda / María Alejandra Burbano Benavides / Cecilia De Michele / Camilo Villota Ibarra / Andrea Ipinze / Santiago García Mariela Brito

Nariño, en el Sur de Colombia, es sin duda una de las regiones más diversas del mundo. Sin embargo, su riqueza humana, geográfica y cultural ha sido víctima históricamente de la guerra en Colombia. Uno de los grandes bienes que tiene el Departamento lo constituye su diversidad poblacional: campesinos, indígenas y afros conforman la gran mayoría de la población en esta región.

El Gobierno Abierto de Nariño, en un hecho histórico, creó un sistema de presupuestos participativos con el que busca llegar a la mayoría de los ciudadanos. El objetivo principal del prototipo tomó como base la experiencia de Nariño para crear un *Kit* de presupuestos participativos que contara con Tecnologías Sociales y estrategias de comunicación. De esta forma, sería posible realizar procesos en territorios y poblaciones marginadas.





Holopolis*: prototyping future democracy

Shu Yang Lin (Taiwán)
Ting-Yu Chang / Harold Bonilla / Marlene Ronstedt
Ana Varela Echeverria / José Manuel Barroso Galindo

Taiwán experimentó qué ocurría si se junta la ciudadanía con el gobierno para llevar a cabo procesos de deliberación cívica con el fin de elaborar una legislación digital. El proceso que presentaron, vTaiwan, incluía a las personas en los procesos de gobernanza y ayudó a los legisladores a implementar decisiones con un mayor grado de legitimidad. Su prioridad fue apoyar a la gente en la participación plena y libre utilizando el poder de la web y de la Inteligencia Artificial (IA) para proveer de participación remota a grupos grandes de población. El siguiente paso fue llevar la plataforma al siguiente nivel; en él, las personas participantes se moverían en un entorno de realidad virtual compartida. Este entorno virtual recibía a las personas con saberes e inclinaciones diversas a participar y contribuir libremente, de la forma en que se sintieran más cómodas. Se partió de la idea de que el uso de la tecnología de forma creativa puede facilitar conversaciones más profundas y justas, llevar al consenso colectivo y crear una solución con la que todo el mundo pueda vivir.

Citoyen 2.0

Malick Lingani (Burkina Faso)
Laura Hernández / Pierre Mesure / Mariana Romiti
Bruna Pinos / Natalia Belalcazar Gamboa

Citoyen 2.0 es una plataforma de participación ciudadana basada en CONSUL, el software de Decide Madrid. El contexto de Burkina Faso es único en África Occidental: en 2014 hubo una insurrección seguida de un golpe militar en 2015. Todo ello precedido por 27 años de régimen autoritario.

Todos estos cambios dieron paso a una incipiente y recién nacida democracia donde se hizo posible que la gente se activase políticamente en ambos ámbitos: *online* y *offline*, y especialmente a través de las redes sociales. Lo que se pretendió fue canalizar la energía para transformar las quejas en propuestas para el bien común.

Este proyecto fue un punto de partida para generar una aplicación de tecnología cívica que promoviera la democracia en Burkina Faso y que pudiera ser compartida en toda la región.

* Ver el resultado del proyecto en holopolis.pdis.tw.



Better news for a better democracy

Gunnar Grimson (Islandia)
Chung Ming Tsai / Fatima-Zohra Ghedir / Tahir Iftikhar / Maria Fernanda Vazquez Vera / Santiago Rueda Montoya / Gonzalo Inchauspe

Better news es una plataforma de software abierto y colaborativo enfocado en noticias un tanto revolucionarias. La misión del proyecto fue crear un lugar virtual donde la gente pudiera documentar lo que sucede a su alrededor y, con ello, y el acceso a noticias fiables, mejorar el mundo.

¿Cómo se conecta esto con la democracia? La democracia es un método colectivo que se usa para tomar decisiones, preferiblemente a través de fuertes procesos de representación. No estaba diseñada como un modo para alcanzar las mejores decisiones, sino como una forma de autogobernanza. Usar bien el conocimiento de la multitud es una buena forma de tomar decisiones. ¿Y cómo tomamos buenas decisiones? Para una buena toma de decisiones es necesario acceder a información fiable, además de poner tener profundos debates y procesos equilibrados. Si creamos nuevos modelos y formas de mejorar nuestra democracia, pero sin un buen acceso a la información, no podremos hacer mucho. El *Brexit* y Trump son dos ejemplos recientes de cómo la democracia puede ser manipulada a través de información poco fiable.

Las noticias no son fiables: *fake news*, manipulación, tácticas del miedo, censura, filtros burbuja, etc. La sociedad necesita noticias confiables, noticias nuestras. *Better News* fue el centro social de noticias donde las comprobaciones, algoritmos, valoraciones, etc., mejoraron la calidad de las noticias con procedimientos colaborativos.



Centro de planificación de la participación ciudadana-CocoPlanner

Anna Aurora Sanne Göransson (Suecia)
Rómulo Fernando Lemos Gomes / Brenda Espindula / Syed Omer Husain / Lucero Chargoy Juárez Raquel Diniz Marqués Gontijo

El proyecto Citizen Planning Hub cambió su nombre a CocoPlanner y creó una herramienta práctica de planificación y seguimiento para facilitar los procesos de participación ciudadana, con énfasis en las representaciones de los grupos con menos poder. Proporcionó un esqueleto de metodología horizontal al basarse en los métodos y la experiencia del Proyecto de Presupuesto Participativo y de Voces Comunitarias de Nueva York.

El equipo combinó todo esto con la claridad de la espiral participativa del proyecto D-Cent y las normas de cocreación de la participación de la Asociación de Gobierno Abierto. Esta herramienta digital proporciona un marco para la apropiación común de todo el proceso por parte de los funcionarios públicos y la sociedad civil, especialmente los grupos subrepresentados.

Cuando el poder está equilibrado deja más espacio para ideas creativas y soluciones reales basadas en problemas reales. El diálogo debe ser para todos los ciudadanos. Así, el proyecto se centró en los umbrales bajos para lograr la máxima accesibilidad. Esto excluyó a las ciudades que ya cuentan con un nivel avanzado de participación para centrarse en aquellas que necesitan proporcionar herramientas prácticas para la planificación participativa.

